LA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI PER PC PIU' VENDUTA IN ITALIA!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

www.gamesradar.it - Agosto - n°132 - Edizione DVD € 7,90

2 DVD!
IL GIOCO COMPLETO SU DVD IN ITALIANO EVOLUTION GT
E PIÙ DI 8 GB DI DEMO GIOCABILI

SPECIALE!
TABULA RASA
Il gioco di ruolo online di Lord British, il genio di Ultima!

RECENSITO!
LOST PLANET
Il primo gioco che sfrutta a fondo DirectX 10 e Vista!

INOLTRE...

18 giochi recensiti tra cui
Ghost Recon Advanced Warfighter 2
Shadowrun
Pacific Storm
The Sims Pet Stories

13 anteprime tra cui
FIFA 08
Brothers in Arms: Hell's Highway
World in Conflict
Company of Heroes: Opposing Fronts
Bioshock

ESCLUSIVA!
FALLOUT 3
Il futuro postatomico secondo i creatori di Oblivion!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER N°132 - MENS - ANNO XI-07 € 7,90

Forse questo mondo è l'inferno di un altro pianeta. (T. H. Huxley)

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

SOMMARIO

Fallout 3

50 Paolo Paglianti è volato a Bethesda per scoprire tutti i segreti della rinascita della serie apocalittica *Fallout*.

138 GIOCO COMPLETO DELLE EDIZIONI CD & DVD
EVOLUTION GT
Le emozioni dei campionati Gran Turismo rivivono nell'imperdibile gioco di guida firmato dall'italianissima Milestone!

132 ESPLORA E GIOCA
All'interno del CD 1 troverete i demo di *Tomb Raider: Anniversary* e di *Pirati dei Caraibi: Ai confini del Mondo*. Sul DVD tutto questo e, in più, i demo di *Colin McRae DiRT*, *Ghost Recon Advanced Warfighter 2* (multiplayer) e altre meraviglie!

132 GIOCO COMPLETO EDIZIONE BUDGET
CITY LIFE
Il gestionale cittadino che vi mette alle prese con le lotte di classe. Costruire una metropoli perfetta non è mai stato così bello!

Scoop!
FIFA 08
pag. 20

GRAW 2 – pag. 88

Tabula Rasa – pag. 58

Shadowrun – pag. 96

SCOOP

ANTEPRIME

SPECIALI

INTERVISTE

RUBRICHE

HARDWARE

Le prove di questo mese

Giochiamo Spendendo Poco

QUESTO MESE GMC PARLA DI

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

www.gamesradar.it

ANNO XI – N° 08 AGOSTO 2007

DIRETTORE EDITORIALE
Stefano Spagnolo

ART DIRECTOR
Silvia Taietti

COORDINATORE EDITORIALE
Paolo "Passaporto" Paglianti
paolopaglianti@sprea.it

RESPONSABILE REDAZIONE
Massimiliano "SESA" Rovati (massimilianorovati@sprea.it)

RESPONSABILE CD/DVD
Raffaello "Mad" Rusconi (raffaellorusconi@sprea.it)

RESPONSABILE HARDWARE
Alberto "Masterpiece" Falchi (albertofalchi@sprea.it)

REDATTORI
Claudio "Pagina" Tradardi, Carlo "Speciale" Burone, [illegible] "Perdota" Spinelli, Mattia [illegible] Ravanelli, Andrea "Pixel" Babich, Andrea "Binar" Maderna

IMPAGINAZIONE
Luca "Concerto" Patrian

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Marina "Dirtia" Albertarelli (marinaalbertarelli@sprea.it)
Pierpaola "Manca poco" Eraldi

HANNO COLLABORATO
Paolo "Maniglia" Dente, Vincenzo "Ghost" Beretta, Prince "News" Sledz, Matteo "Da St" Bittanti, [illegible] Francesco "SuperDoc" Messerica, Roberto "Cellulare" Camisana, Yuri "Slainte" Abietti, Davide "Quader" Giulivi, Paolo "LANparty" Cupola, Andrea "Sirec" Giongiani, Claudio "Disegno" Villa, Elisa "Sa, sis" Leanza, Danilo "Anche al telefono" Gabrielli, [illegible] Marco [illegible] Salvaneschi, Steve "Alex" [illegible] Jared "dal Sol Levante" Davies

FOTOGRAFIE
Alessia Montanari

Via [illegible] S/N
Tel [illegible] 39) 02 92[illegible] – Fax [illegible] 02 92626314
www.spreamedia.it - editori@sprea.it

CDA
Luca Sprea (Presidente)
Stefano Spagnolo (Vice Presidente)
Tommaso Altieri (A.D. Direzione Commerciale)
Gregory Peron (A.D. Edizioni Estere)
Mario Sprea

ABBONAMENTI
Disponibili [illegible] versione con DVD
Si risponde solo alla mail abbonamenti@sprea.it
o al fax 02.92432356
www.spreamedia.it/abbonamenti

ARRETRATI
Disponibili solo in versione con DVD, ed entro un anno dalla pubblicazione
Si risponde solo alla mail arretrati@sprea.it
o al fax 02.92432356

STAMPA: Grafiche Mazzucchelli - Seriate (BG)

CARTA: Valpaco European Paper Trading

DISTRIBUZIONE: M-Dis Distribuzione S.p.A., Milano

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
Pubblicazione mensile registrata
al Tribunale di Milano 1/3/1997 al numero 102
Tariffa R.O.C. Poste Italiane Spa – Spedizione in abbonamento Postale
D.L.353/2003 (conv. in L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1, DCB Milano.

Una copia edizione CD Euro 6,90
Una copia edizione DVD Euro 7,90
Una copia edizione BUDGET Euro 3,90

DIRETTORE RESPONSABILE
Luca Sprea

I giochi tricolori

Dalle mail giunte in redazione, dai post sul Forum e persino su qualche newsgroup, abbiamo notato che il tema sollevato qualche mese fa dal filosofo redazionale, Matteo Bittanti, ha suscitato l'interesse dei nostri lettori.

La domanda è semplice: come mai, in Italia, non ci sono parecchi sviluppatori e software house di calibro internazionale? Con la notevole eccezione di Milestone e di Artematica, specializzate la prima in giochi di guida e la seconda in avventure grafiche, il panorama nazionale è piuttosto arido. La situazione è a dir poco bizzarra, soprattutto se consideriamo che l'inventiva, la creatività e un certo senso artistico sono doti che vengono indiscutibilmente riconosciute al nostro Paese.

Ancor più deprimente è scoprire che molti programmatori e designer italiani hanno deciso (forse perché vistisi costretti) di spostarsi in paesi in cui la capacità di creare un videogioco è vista come una professione a tutti gli effetti e non come un passatempo per adolescenti mai cresciuti, al confine con il lavoro vero e proprio. Giusto per fare un paio di esempi, lo sapevate che il lead designer di *Far Cry* è l'italianissimo Marco Corbetta? E che uno dei principali programmatori di Ubisoft, al lavoro su *Naruto* (un gioco "giapponese" per Xbox 360), è l'altrettanto italianissimo Massimo Guarini?

Sicuramente, un problema è essere notati dalle software house straniere. Un modo per farsi conoscere è quello di realizzare un Mod per un gioco famoso: bastano un po' di fantasia, un minimo di abilità con gli editor di livelli e grafici ormai presenti in almeno metà dei titoli che escono per PC, del tempo e tanta voglia di creare qualcosa di diverso. Un'alternativa è utilizzare un gioco la cui "fonte" sia stata resa "libera" su Internet, come accade sempre più spesso per i prodotti di tre o quattro anni fa.

Ne sono un esempio i ragazzi (americani) che hanno creato *Narbacular Drop* (**www.nuclearmonkeysoftware.com**), un gioco a enigmi in prima persona con un motore grafico a dir poco rudimentale. Sono stati notati nientemeno che da Valve, la quale sta producendo con loro l'attesissimo *Portal*, in uscita insieme a *Episode 2*. Un altro esempio è costituito dal fantastico *Beyond the Red Line* (**www.game-warden.com/bsg/**), una "total conversion" creata sul motore (ora liberamente utilizzabile) di *Freespace 2* e ispirata alla nuova serie di telefilm di "Battlestar Galactica". Come non ricordare, poi, Cliffy B, le cui mappe per *Unreal* gli hanno fruttato una solida posizione quale designer in Epic, o il fatto che praticamente l'intero team di *CounterStrike* ora lavori presso Valve?

Tuttavia, basta una veloce ricerca su Internet per scoprire che un numero esiguo di Mod è stato prodotto in Italia: un vero peccato, dato che, come abbiamo appena sottolineato, sono un ottimo sistema per farsi conoscere, soprattutto per i team che hanno pochi soldi, ma molta intraprendenza.

Dal canto nostro, possiamo promettere a tutti i modder che hanno in mente un progetto ambizioso di dedicare loro spazio sulle pagine del Next Level, la rubrica curata dall'eccezionale Raffaello Rusconi che chiude ogni numero di GMC (la mail è **gmcareadesign@sprea.it**). Non mancheremo di segnalare i Mod migliori, con la speranza che il prossimo team "assunto" da Valve o Epic porti il tricolore!

Paolo Paglianti
paolopaglianti@sprea.it

QUESTO MESE, CON LE EDIZIONI CD E DVD DI GMC IL GIOCO COMPLETO EVOLUTION GT MENTRE CON L'EDIZIONE BUDGET IL GIOCO COMPLETO CITY LIFE

L'incantevole Nemesis è una guida sicura tra gli interrogativi del mondo dei videogiochi. L'indirizzo cui spedire le vostre lettere è: **La Posta in Gioco, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)**. Oppure, inviatele una e-mail a: **nemesis@sprea.it**

L'INDIRIZZO GIUSTO

Desiderate inviare una e-mail diretta a una delle rubriche di GMC? Eccole riassunte, per comodità, con i relativi indirizzi:

La Posta in Gioco
(per scrivere alla bella Nemesis)
nemesis@sprea.it

L'angolo di MBF
(per discutere con il "Filosofo" Metteo Bittanti sugli argomenti trattati nei Titoli di Coda)
matteobittanti@sprea.it

Online con [GMC]Keverkian
(per interrogare il Sommo Vate del gioco online)
gmc.keverkian@sprea.it

Botta & Risposta
(per ottenere da Skulz trucchi e gabole sui giochi impossibili)
botte&risposta@sprea.it

Schermo Blu
(per spiegare a Quedex i vostri problemi hardware)
schermeblu@sprea.it

Mentre *gran parte (spero) di voi si sta godendo la sua meritata copia di GMC sotto l'ombrellone, i vostri erai redazionali continuano a lavorare senza sosta per tenervi oggiornati sulle ultime novità videoludiche. Ancora più infaticobili sono, invece, i team di sviluppo, che, proprio in questo periodo, devono effettuare gli ultimi e decisivi ritocchi ai titoli che affolleranno gli scaffali natalizi. Godetevi le vacanze, quindi, se state sorseggiando una limonata ghiacciata al bar dello spiaggia. Se siete ancora intrappolati in città, invece, tenete alto il morale: basta sfogliare le pagine di questo numero di GMC per scoprire che c'è sempre un modo per rilassarsi in casa davanti al PC. Magari, con un bel condizionatore accanto!*
Siete tantissimi a chiedermi se, nei prossimi numeri della rivista, sarà possibile allegare come gioco completo l'ottimo Oblivion: ebbene, non sono assolutamente in grado di darvi una risposta, visto che il titolo del gioco allegato viene deciso, di volta in volta, attraverso un complicatissimo procedimento di cui solo il buon Poglianti conosce i dettagli. Tenete le dita incrociate fra un tuffo e l'altro: stiamo lavorando per voi.

VIVA TRACKMANIA

Radiosa Nemesis,
inizio questa lettera nel più banale dei modi, ossia con dei complimenti per l'ottimo lavoro che svolgete mensilmente sulla rivista. Bada, però, non si tratta di complimenti qualunque: voglio portare all'attenzione degli altri lettori l'abilità e la professionalità con cui avete trattato *TrackMania*. Il buon Alberto Falchi l'aveva premiato con un sonoro 9 sin dalla sua prima, fenomenale

"*TrackMania United* ha preso la flessibilità dei PC e l'ha portata alle estreme conseguenze"

da Viva Trackmania – Kakashi

VIVA TRACKMANIA
Il gioco di Nadeo è adrenalina è creatività all'ennesima potenza.

dal Forum di gamesradar.it

IL LOGO PER GIOCO

Il **Canale** giusto per pubblicare online la propria interpretazione del marchio GMC è "Games Contact" e il **Thread** dedicato è, ovviamente, quello aperto eoni orsono dal mitico Fr4nk, "[GMC] Official Logo Contest". Tra le più recenti opere create dagli utenti del **Forum**, segnaliamo quella di PrecisionTime: Ho fatto un'immagine che credo possa essere interessante, anche se non originalissima. Ecco a voi GMC nell'arte Zerg di *StarCraft*! Con, in ordine di apparizione, Contaminatori, Zergling e Mutalische. Lavoro eccellente, cara PrecisionTime, come eccellente è anche quello di Kohaku: Volevo dare anch'io il mio contributo a questa fantastica rivista. La mia opera è fatta con *Supreme Commander*, un gioco stupendo! Avrei potuto proporre la banale mappa a forma di GMC, ma ho preferito un approccio più da effetti speciali. Forse non è chiarissima, ma spero vi piaccia. Ho usato la mappa sulla neve, perché è la mia texture preferita. Tra l'altro, senza volerlo, la scritta sembra un rilievo.
I complimenti piovono a raffica. Primi quelli di albidemezzox:
È venuta davvero bene e poi quelli del capo-**Thread** Fr4nk: Davvero carino Kohaku, spero venga pubblicato.

Anestesia e videogiochi

Cara Nemesis,
sono una ragazza di 28 anni cresciuta a pane e videogame, dai tempi dei giochi in cassetta, passando per i memorabili momenti trascorsi a idolatrare un pollo con una carrucola in mezzo™. Leggo regolarmente la vostra rivista e non vedo l'ora di sedermi davanti al PC dopo il lavoro, per mettere mano all'ultimo titolo acquistato, sia esso un'avventura (le mie preferite), un GdR, un gestionale o altro. E fin qui, niente di strano. O forse sì, vista la propensione a credere che le moderne pulzelle come me, per lo più, disdegnino il mondo videoludico in toto...
L'altra faccia della mia personalità è quella che chi si sottopone a un intervento chirurgico vede per ultima. Già, sono laureata in medicina e all'ultimo anno della specialità di Anestesia e Rianimazione. E il motivo per cui ho scritto è per testimoniare che, in barba a chi li demonizza, i videogiochi possono anche essere utili alla salute delle persone! Con un mio collega chirurgo, infatti, stiamo pubblicando su una rivista medica internazionale un lavoro che dimostra, in modo statisticamente significativo, che la coordinazione occhio mano acquisita videogiocando rende l'apprendimento di alcune tecniche, come l'ecografia e le operazioni in videolaparoscopia (con i buchini e la telecamera, per intenderci), più rapido e agevole. Già alcuni autori, in effetti, lo avevano provato in America e noi abbiamo voluto dare il nostro contributo italiano!
Il mio essere portata, come dicono i miei capi più anziani, a utilizzare l'ecografo in situazioni difficoltose o di emergenza lo devo tutto ai pomeriggi passati davanti allo schermo con mio fratello a giocare a titoli come *SWAT*, *Castle Wolfenstein* e *Thief*. E sono sicura che i miei pazienti apprezzino! Tantissimi saluti.

dott.ssa Elisa Porcile

Thief e le ecografie? Evidentemente il connubio non è poi così azzardato!

Che dire, dottoressa? Innanzitutto congratulazioni per il tuo lavoro, ma anche per aver saputo coniugarlo in maniera quasi simbiotica con la tua passione per i videogiochi. Ci sono sicuramente molti modi per sviluppare mano ferma e precisione nelle situazioni più tese (di cui il tuo impiego è senz'altro costellato), ma sapere che la manualità acquisita videogiocando può tornare utile anche nell'ambito lavorativo è una bella soddisfazione. Personalmente, ho sempre pensato di poter contare su una marcia in più, in certi casi, grazie all'esperienza acquisita con i videogiochi. C'è chi benedice la mia passione per il *Tetris* tutte le volte che mi vede riempire la lavastoviglie oltre il limite consentito...
Tantissimi auguri per la tua luminosa carriera e un grosso bacio.

incarnazione, intuendone il grande valore nonostante la serie fosse appena agli inizi e provenisse da un gruppo di sviluppatori relativamente sconosciuto. Poi, tra un'edizione e l'altra, siamo arrivati a *TrackMania United*, che avete seguito sin dalla beta (sul sempre ottimo Next Level di Raffaello Rusconi). Ecco, lo scopo di questa lettera è, principalmente, parlare di *United*, analizzandone i pregi e le enormi potenzialità. Ma andiamo con ordine. Cosa differenzia i PC dalle console? La possibilità di personalizzare i giochi, di condividere livelli e di sbizzarrirsi creando e scaricando Mod amatoriali e non. Per esempio, una volta che ho finito tutte le piste di *Project Gotham Racing* su Xbox, ottenendo medaglie di platino e sbloccando lo sbloccabile, il mio costoso gioco è pronto per andare a impolverarsi su uno scaffale. Certo, potrei fare una partitina ogni tanto, ma è innegabile che ho spremuto tutto il contenuto creato dai programmatori. Fine. Game over. Su PC è diverso e, nella stragrande maggioranza dei casi, riesco a trovare delle fiorenti comunità di appassionati che creano gratuitamente contenuti di alta qualità per decine di titoli. Non li paga nessuno e sono animati esclusivamente dalla passione. È un fenomeno analogo a quello di Wikipedia o di tanti altri siti che si fanno araldi del cosiddetto Web 2.0, ed è un fenomeno che funziona. Su Wiki trovo più articoli che sulla Treccani, e contengono sempre una grande mole d'informazioni precise e puntuali. Allo stesso modo, alcuni scenari di *Flight Simulator* realizzati dagli appassionati superano il lavoro svolto da Microsoft, e delle chicche come il *Garry's Mod* di *Half-Life 2* mostrano particolarità e sfaccettature di un titolo che nemmeno gli sviluppatori avrebbero mai immaginato (fate un salto su **www.hlcomic.com**). Bene, a questo punto ti starai chiedendo dove io voglia arrivare e, soprattutto, cosa c'entri *TrackMania* con questo sproloquio sul potere dei contenuti creati dagli utenti. Fai bene, ma porta pazienza: ho quasi finito... Dicevo, *TrackMania United* ha preso la flessibilità dei PC e l'ha portata alle estreme conseguenze, puntando quasi tutto sulle piste create dai giocatori. Il risultato? Una comunità fiorente e organizzata in modo originale, che produce costantemente nuovi tracciati, inventa modi di sfruttare ogni elemento del gioco e riesce a rendere *TrackMania* qualcosa di fresco, garantendogli una lunga vita tra tutti gli appassionati di videogiochi con la V maiuscola. Quindi, brava Nadeo e brava GMC per aver premiato un prodotto innovativo e audace.

Kakashi

Caro Kakashi,
vesto un attimo i panni dell'accanita sostenitrice della purezza dei videogiochi per PC (panni che, per via del loro estremismo, in fondo non mi calzano affatto) e sottolineo che la flessibilità di questa piattaforma è, forse, il suo ultimo baluardo contro il dilagare dei titoli su console. Solo poco tempo fa, non avremmo mai detto che alcuni dei generi storicamente appannaggio dei PC avrebbero raggiunto, con successo, anche le console da salotto. FPS e RTS stanno guadagnandosi degli spazi inimmaginabili grazie alle moderne tecnologie messe in campo da colossi quali Sony e Microsoft (nella sua incarnazione che porta le insegne

dal Forum di gamesradar.it

IL GMC VOGLIO

Proseguiamo nel nostro giretto esplorativo in "Games Contact" per scovare l'intrigate quesito posto da Matt '92 nel **Thread** "Cosa vorreste vedere nei prossimi numeri di GMC?". L'utente ammette di aver preso: Spunto da "cosa vorreste vedere nei CD/DVD di GMC" (o qualcosa di simile). Qui potete dare idee per articoli, speciali, recensioni particolari, eccetera. Per me, nel prossimo numero potrebbero inserire una guida su come creare una mappa single o multiplayer con l'editor di *C&C 3*. Vinz vorrebbe, invece: vedere *Deus Ex* nella lista delle pietre miliari, poi uno speciale ultra dettagliato su *Bioshock* e, infine, uno con i fiocchi sulle pietre miliari per ogni genere. E, ovviamente, una o due pagine dedicate al **Forum**. Più tecniche sono le prospettive disegnate da marco88orton: Uno speciale sull'evoluzione della giocabilità: da *Prince of Persia* a *Half-Life*, cosa è stato migliorato e cosa è stato mantenuto. L'iter di un videogioco: dalla carta alla distribuzione: come avviene, i tempi, eccetera.

IN BREVE

Cara Nemesis,
ho appena finito di giocare a *Marc Ecko's Getting Up*, sai dirmi se esistono altri videogiochi per PC che si rifanno al genere hip hop? Grazie in anticipo.

KeLe MC

Caro KeLe, credo proprio che non esistano altri giochi per PC che condividano l'ambientazione del divertente *Marc Ecko*. Se sei interessato all'argomento, ti toccherà procurarti una PlayStation 2 e provare *B-Boy*, un gioco musicale incentrato sulla breakdance.

Ciao Nemesis,
leggo Giochi per il mio Computer saltuariamente e non sono un appassionato di computer: mi limito a comprare raramente qualche gioco per PC, giusto per passare il tempo. Il mio computer ha un processore a 500 MHz, con lettore DVD. Avrei voglia di comprare dei giochi nuovi, ma sulle riviste sono presentati solo titoli non compatibili con il mio processore. Per questo motivo mi sono rivolto a te per farmi consigliare dei giochi strategici in tempo reale e simulazioni sportive (tennis, magari) che non abbiano bisogno di processori troppo potenti. Ti ringrazio.

Ruggero

■ PARAMETRI NON CLASSIFICABILI
La longevità è un parametro importante, quando si parla di avventure grafiche.

di Xbox e Xbox 360). Eppure, grazie alle comunità online, al proliferare dei Mod, e all'infinita creatività che molti appassionati usano per dar vita a delle esperienze sempre nuove e originali, il PC è ancora un angolo di paradiso per chi non si stanca mai di spremere fino all'osso un gioco, modificandolo e adattandolo come meglio crede. Gli sviluppatori di *TrackMania* hanno saputo cogliere tale tendenza e inglobarne tutte le potenzialità in un gioco che è, appunto, fantasia allo stato puro, supportata da una realizzazione tecnica impeccabile. Un "bravissimi" a loro e un "grazie" a te che per i complimenti alla nostra rivista.

PARAMETRI NON CLASSIFICABILI

Ciao Nemesis!
Ultimamente, leggendo le vostre recensioni, mi accorgo che è sempre più difficile, per voi, valutare un gioco: non parlo del voto finale, ma di quelli parziali, per i quali penso ci sia una cura particolarmente attenta riguardo l'attribuzione. Vado subito al dunque: ho provato, per la prima volta in vita mia, un'avventura grafica da voi allegata. Sto parlando di *Still Life*. Il gioco mi è piaciuto molto, ma non credo che potrei trovare il gusto di rigiocarlo, cosa che, s'intende, capita anche con ogni altra avventura grafica. Quindi, torno al concetto iniziale: come fate, voi di GMC, a stabilire la longevità di un'avventura grafica, nei voti parziali? Per me, solo un individuo su dieci potrebbe rigiocare questo genere di titoli. In casi particolari, una bella avventura grafica la si potrebbe riprovare solo dopo molto tempo, cioè quando, si spera, non ci si ricordano più la trama e gli enigmi. A parer mio, nel parametro riguardante la longevità delle avventure grafiche si dovrebbe scrivere: N.C. (non classificabile). Vorrei capire, se possibile, come fate a valutare un simile parametro. Grazie infinite per l'attenzione dedicatami. Un saluto a tutta la redazione di GMC.

Nik44

Dunque, Nik, prima di spiegare come fanno i redattori di videogiochi a quantificare un parametro così scottante come la longevità, occorre precisare cosa si intende, appunto, con questo termine. Le accezioni con cui viene utilizzata la parola "longevità" possono essere due, ben diverse, e dipendono dal tipo di gioco che si sta analizzando. In termini assoluti, la longevità è "la vita media di un videogioco", che può essere sia la sua durata effettiva (quanto tempo, misurato in ore o giorni, è mediamente necessario per portarlo a termine), sia il coefficiente di rigiocabilità. Quest'ultimo fa sì che un titolo, una volta terminato, non venga riposto in un cassetto, bensì riesca a offrire un divertimento teoricamente infinito. Facciamo qualche esempio, per capirci meglio: un picchiaduro ben fatto, un FPS coinvolgente o, soprattutto, un puzzle game appassionante possono coinvolgere il giocatore per ore, anche una volta raggiunta la tanto agognata "Fine". Basta farcire l'avventura principale di missioni secondarie, personaggi sbloccabili, potenziamenti e compagnia bella (il tutto con il giusto equilibrio, naturalmente, pena la frustrazione del povero utente!) è il gioco è fatto. Più semplicemente, ancora, è possibile che un titolo sia talmente ben costruito, da far venire voglia di cimentarsi non una, non due, ma più volte nell'avventura. Nel caso delle avventure grafiche, invece, il discorso è più preciso. Come sostieni, è

La redazione risponde In disaccordo su S.T.A.L.K.E.R.

Cara Nemesis,
sono un accanito lettore della vostra rivista da qualche anno e sono sempre stato d'accordo con i pareri e le opinioni che esprimete. Questa volta, però, mi trovo parecchio in disaccordo con quanto è stato scritto nella recensione di *S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl*, sul numero 129 di maggio 2007. Mi spiace dirlo, ma devo essere molto critico! La prima cosa su cui non sono stato assolutamente d'accordo riguarda il commento che avete dato alla grafica. Cito testuali parole: "*S.T.A.L.K.E.R.* è molto curato dal punto di vista visivo, ma non bisogna aspettarsi una grafica da far rizzare i capelli". Già prima di avere il gioco, mi sono stupito di ciò che avete scritto e successivamente, avendolo provato, ho confermato le mie idee. La grafica è spettacolare e, a mio avviso, arriva ai livelli di *Half-Life 2*. Ogni minimo dettaglio è curato alla perfezione. Come avete potuto scrivere una cosa del genere? Passiamo alla seconda questione: avete detto di acquistare il gioco solo a patto di possedere un PC all'ultimo grido, per farlo girare alla perfezione. Ho un computer che ho acquistato a gennaio 2005 composto da un Athlon 3200+, scheda video Radeon 9600 da 256 MB e RAM da 512 e il gioco gira benissimo a dettaglio massimo. Gli scatti da voi descritti a dettaglio medio su un Athlon Fx-60 con 1 GB di RAM, Radeon x1900 pro da 256 MB, sul mio PC, capitano solo nei primi 2 minuti, poi tutto scorre fluidissimo. Per ultima cosa, sono d'accordo con voi che gli incarichi che vengono assegnati stufino un po', perché si gira in continuazione nella stessa zona, ma solo così si riescono ad ammirare gli stupendi paesaggi di *S.T.A.L.K.E.R.* e voi questo non l'avete scritto. A mio avviso, ci troviamo di fronte a un capolavoro che merita 9.

Frankie

Ciao Frankie, sono Alberto "Pape" Falchi, l'autore della recensione, e ti confermo che, per quanto riguarda la redazione di GMC, *S.T.A.L.K.E.R.* è quello che è: un gioco da sette e mezzo. Purtroppo, non ci dici cosa pensi di *Shadow of Chernobyl*, ma ti limiti a sostenere che è bello. Opinione sicuramente rispettabile, ma le critiche su cinque pagine d'articolo si concentrano attorno a tre righe in cui ho scritto che non è fluidissimo su macchine poco spinte e che, a mio avviso, la grafica non è poi così esaltante, né dal punto di vista tecnico, né (soprattutto) da quello stilistico. Ribadisco che, in redazione, raggiungevamo i 45 FPS con un quad core e 8800 GTS, ma in ogni caso, pur escludendo il discorso grafico, ciò che non mi ha colpito di *S.T.A.L.K.E.R.* è lo stile di gioco. Missioni poco stimolanti, compiti secondari completamente inutili, sistema economico potenzialmente geniale, ma, a conti fatti, ininfluente sulla giocabilità... è uno sparatutto con un'atmosfera resa molto bene, ma non certo innovativo quanto a gameplay e, tantomeno, quanto a motore grafico: il Source di *Half-Life 2*, pur con qualche annetto sulle spalle, con HDR attivato fa sembrare X-Ray (l'engine di *S.T.A.L.K.E.R.*) smorto e privo di dettaglio e dinamica.

Alberto "Pape" Falchi

■ *S.T.A.L.K.E.R.* non si è rivelato il capolavoro annunciato, ma non tutti sono d'accordo.

dal Forum di
L'ERRORE DEI DUE MONDI

Passando dalle chiacchierate generaliste di "Games Contact" a quelle specifiche di "Mondo Computer", ci imbattiamo nel **Thread** "*Two Worlds*: non ho ben capito se merita o no" a cura di superpuccio: Mi stavo chiedendo se valga la pena comprarlo. Lo vedo spesso in giro, ma il prezzo è abbastanza alto. E allora vorrei sapere se qualcuno può darmi un consiglio.
Il primo arriva da Sigfried.M: La trama è abbastanza profonda, di sicuro è migliore di quella dei vari *Oblivion* e *Gothic*. Graficamente, invece, a me sembra inferiore non solo al titolo Bethesda, ma anche a quello di Piranha Bytes. I paesaggi non sono brutti, ma i personaggi e i mostri sono realizzati male, soprattutto le animazioni.
Il secondo suggerimento è di Darkless: il prezzo pieno non lo vale manco di striscio, se proprio lo vuoi, aspetta di prenderlo usato o in budget a 10/15 euro. È il solito fantasy pacchiano e fracassone, che fra qualche mese finirà nel dimenticatoio dell'umanità.

"Come fate a stabilire la longevità di un'avventura grafica?"

da Parametri non classificabili – Nik44

difficile che una persona possa aver voglia di rigiocare *Still Life*, o qualsiasi suo pari, a breve distanza. Come minimo, deve passare un anno per dimenticarsi la risoluzione di tutti gli enigmi o le sfaccettature della trama, altrimenti che gusto c'è? Con "longevità", pertanto, nel caso specifico intendiamo il tempo necessario a portare a termine il gioco, definito con buona approssimazione in base alla difficoltà degli enigmi, e all'effettiva durata dell'azione (numero di "capitoli" che compongono la realizzazione, eccetera). Potresti obiettare che anche questo è un discorso soggettivo, visto che alcuni sono più svegli di altri a risolvere i rompicapi e a scoprire quanto è utile usare un kazoo alla fermata dell'autobus, e avresti ragione. Noi proviamo a usare la nostra esperienza di videogiocatori e tentiamo di quantificare nel modo più equilibrato possibile questa cosiddetta "longevità", attribuendole un numero. Un numero che, come spesso accade, purtroppo, viene considerato dai lettori un valore assoluto. L'invito, ancora una volta, è di non soffermarsi solo sui semplici voti della pagella che chiude in bellezza la recensione, bensì leggere attentamente quest'ultima, per capire se e quanto un gioco è adatto alle proprie esigenze e capacità.

DONNE E VIDEOGIOCHI

Ciao Nemesis,
ho deciso di mandare a te questa lettera perché, visto l'argomento, mi piacerebbe avere una tua opinione in merito. Inizio subito con il sottoporti l'idea generale che ho tratto dall'articolo in oggetto, pubblicato nel numero 130 di GMC: una volta superati il maledettissimo pregiudizio, gli ostacoli culturali o i primi intoppi dovuti all'hardware e alla tecnica insita nell'argomento, sembra che al pubblico femminile piacciano soprattutto i giochi di "spessore". Ecco che abbiamo poco interesse femminile nel frag puro e semplice, o nei titoli in cui l'unico obiettivo è distruggere l'avversario, ma un ben maggiore interesse nei giochi che hanno semplicemente una certa profondità: avventure, intrecci, grafica poetica e colonne sonore d'atmosfera. Sia d'azione che non. Ricordo che mia sorella, che videogioca ben poco, si è appassionata a *Half-Life*, pur giocandolo a bassissima difficoltà. Finché non ha provato, innamorandosene, *Thief*. Mia madre, influenzata da me e da mia sorella, ha trovato la sua casa in *Tomb Raider* e, per parecchio, in *Heroes III*. Tant'è che, se nel frattempo non mi fossi allenato strategicamente con *Heroes I, II* e *V* insieme alla mia ragazza, sono convinto che non sarei riuscito a stare al passo con mia madre sulle campagne di *Heroes III* e le sue espansioni (che ho sempre trovato molto difficili). Tutti questi sono giochi che vengono costantemente indicati per un pubblico maschile, ma, contemporaneamente, per un pubblico che cerca un po' più di immersione: insomma, qualcosa di più sofisticato. In questo campo, allora, non esiste differenza di gusto fra ragazze e ragazzi, almeno stando al vostro articolo, nonché in base alla mia esperienza: direi, quindi, che se questi giochi mantenessero la parità tra i sessi, senza prediligere nella grafica/trama/colonna sonora un gusto

dal Forum di **gamesradar.it**

LA VOGLIA MATTA

Tutti noi abbiamo un genere preferito. C'è chi vuole sempre giocare con gli sparatutto, chi con gli strategici, chi con le avventure e chi, come Berretto Verde, ha "Voglia di giochi di ruolo!". Scrive il nostro amico: D'estate, oltre alle uscite con gli amici, le mattinate in spiaggia e le serate in pizzeria, ci sono le notti insonni sui videogiochi. Quest'estate, vorrei dedicarmi a un gioco di ruolo affascinante, che mi prenda da tutti i punti di vista, come ha fatto parecchio tempo fa *Arcanum*. I GdR da me giocati sono, oltre ad *Arcanum*, *Morrowind*, *KOTOR* e *NWN*. Ne vorrei uno con libertà d'azione, trama stupenda e caratterizzazione dei personaggi almeno decente. Tutto questo andrebbe bene anche a discapito della grafica. Ah, il gioco deve essere in italiano o almeno ci deve essere una patch di traduzione. Un'idea gagliarda arriva subito da tricheco Matteo: Potresti provare un gioco della serie *Gothic*, ma la vera dritta è quella di Aaron Amoth: *Planescape: Torment* sul tetto del mondo. Di diverso avviso sono Kelvan, il quale afferma che: *Baldur's Gate 2* è ciò che cerchi e Micio_del_Cheshire: i due *Fallout* sono gli unici giochi di ruolo ambientati in un mondo post-apocalittico e meritano di essere piazzati nell'Olimpo dei videogiochi. Sono in italiano, grazie all'ottima patch di RagFox.

IN BREVE

Siamo abituati a pensare ai nostri lettori come a un popolo di appassionati che cercano, per quanto possibile, di stare al passo con le innovazioni e la tecnologia, così da potersi permettere di giocare senza problemi ai titoli più recenti. E invece, com'è giusto che sia, c'è anche un esercito silenzioso di utenti occasionali, con delle macchine dalle prestazioni limitate, che utilizzano il PC solo sporadicamente. Per quanto riguarda gli RTS, posso consigliarti l'ottimo *Starcraft*; spostandoci in ambito sportivo, invece, le cose si fanno decisamente più complicate. Le simulazioni sportive appartengono a un genere che richiede PC più aggiornati rispetto al tuo, e i titoli più datati (gli unici, compatibili con una CPU a 500 MHz) sono di difficile reperimento.

Ciao cara Nemesis,
ti ho scritto perché vorrei chiederti tre cose.
La prima domanda è: uscirà, in Italia, una nuova espansione per *The Movies* oltre a *Stunts & Effects*? Vorrei sapere, inoltre, se esiste una patch per *The Movies: Stunts & Effects* per tradurlo in italiano, visto che ho comprato il gioco in America. Infine, mi piacerebbe sapere se esiste un sito Web italiano, dove è possibile scaricare i Mod per *The Movies* e per la sua espansione.

Marco

Non è prevista, al momento, una nuova espansione per *The Movies* e, per quanto riguarda la sua espansione *Stunts & Effects* so che, al momento, è in corso un'opera di traduzione amatoriale: l'ultimo aggiornamento dello stato dei lavori dichiarava il raggiungimento della soglia del 95%. Per maggiori informazioni, puoi dare un'occhiata al forum del sito italiano www.themoviesitalia.com. Purtroppo, non so indicarti un sito Web in italiano da cui poter scaricare dei validi Mod.

dal Forum di **gamesradar.it**

DISASTRI SENZA LIMITI

Ancora un **Thread** dedicato alle immagini. Questa volta, però, non si tratta di opere dell'ingegno degli utenti del **Forum**, bensì di scatti immortalati direttamente nelle fasi di gioco. In "le immagini più splatter e sadiche dei vostri videogame" angle ammette di avere copiato: Da un **Topic** simile, ma ho comunque deciso di aprire questo dedicato alle situazioni in cui vi sfogate su dei poveri inermi o infierite nonostante la vostra superiorità. Parto con un uomo inchiodato in *F.E.A.R.*.
La seconda immagine è opera di tricheco Matteo ed è ambientata in *Brothers in Arms*: Esplosione con salto mortale, mentre la terza ha a che fare con *GTA* ed è così commentata dal suo autore Dj-Jimmy: Ecco un'immagine fresca, fresca da *GTA* e ben augurate per il suo futuro.

SPAZIO TIRANNO

Fra le tante lettere che ho ricevuto e a cui non sono riuscita a rispondere in queste pagine, alcune potrebbero essere pubblicate nei prossimi mesi – per il momento, mi accontento di salutare e ringraziare (in ordine alfabetico):

Aloisius
Bogdan
Francesco
Gaesanten
Gollian
Kali87
Leoxum
Lord_Frankino
Peperone
Sergio 59
Stefan
Xenon

"Per me *Puzzle Bobble* costituisce una sfida tutt'altro che immediata"

da Donne e videogiochi – Emiliano Allegrone

spiccatamente maschile o femminile (dove, secondo i pregiudizi dei produttori, femminile vuol dire fiocchettoso, romantico e colorato, e maschile tutto l'opposto), si potrebbe raggiungere con grande semplicità quella "formula" per i titoli adatti al pubblico femminile che tutti cercano. Altro è il discorso per i giochi meno sofisticati, come i tanti FPS o i puzzle, dove si evidenzia la differenza che c'è alla base della mentalità tra maschi e femmine, nonché la disparità di età cui si accede solitamente al gioco (questo è ancora un fattore culturale, comunque). La partitella semplice o, più in generale, il gioco mentalmente meno impegnativo, per i maschi si identifica con i giochi di guerra e d'azione, per le femmine con puzzle game e compagnia bella. D'altronde, ormai si sa che la donna tende al pensiero costruttivo, rilassante e magari senza distruzione, mentre l'uomo al pensiero semplice e diretto, soprattutto quando "diretto" significa spaccare muri con i missili per creare un passaggio in linea retta. Tant'è vero che, per me, *Puzzle Bobble* costituisce una sfida tutt'altro che immediata, nonostante lo schema di gioco sia talmente semplice e geniale, da sembrare banale: non è un titolo che riesco ad affrontare con relax come vedo fare a certe ragazze, e lo considero, invece, un impegno per il cervello – seppur divertente. Non oso neanche pensare di passare a giochi davvero complicati come il *Majhong*! Quando ho provato a imparame le regole, ho subito capito la mole di cose da tenere a mente, ho pensato agli scacchi e all'impegno che devo mettere in ogni partita per non darmi scacco matto da solo (come è successo mentre insegnavo le regole alla mia ragazza...). Vorrei però far notare che, a quanto so dai vari articoli e dalle statistiche in cui mi sono imbattuto in questi ultimi anni, per quanto riguarda i giochi "commerciali" (di solito meno ricchi, meno studiati, meno capaci nell'esprimere un'idea, un'ambientazione, o nel raccontare una trama) mi sembra che siano seguiti, in percentuale, più da maschi che da femmine. Credo che sia per questo, citandoti, che il genere dei videogiochi sarà sempre più appannaggio maschile che femminile: troppi maschi, in percentuale, si buttano sul "commerciale", a volte premiando più del dovuto titoli che dimenticano dopo due settimane, e senza dare sempre il giusto merito a giochi decisamente migliori e più artistici.

Emiliano Allegrone

Caro Emiliano,
nonostante la tua attentissima analisi del fenomeno, credo di non essere del tutto d'accordo con te. Al di là dell'innegabile presenza di una componente "biologica", che fa prediligere giochi diversi a ragazzi e ragazze, il tuo discorso è valido, a mio avviso, solo per la cosiddetta fetta di utenti occasionali. È fuor di dubbio che una donna non provi particolare divertimento nel cimentarsi nell'ultima simulazione di guida, così come è provato che gli uomini sono condannati a prenderle di santa ragione dalle fidanzate, sfidandosi a un puzzle game. Eppure, qualsiasi videogiocatrice che si rispetti non si farebbe mai mancare una chiassosa partita a *Burnout*, mandando all'aria la teoria secondo cui le signorine sono poco portate alla distruzione.
Il mercato non è così diviso in "giochi per maschi e giochi per femmine" come credi, anzi. È già da parecchio tempo che editori e sviluppatori cercano di creare prodotti adeguati a qualsiasi fetta di pubblico e non puoi negare che esistano già molti FPS o strategici con trame e ambientazioni profonde.
Inevitabilmente, però, il mercato impone di concentrarsi su un target preciso piuttosto che un altro, dando così l'impressione di soddisfare il pubblico solo in maniera settoriale. Ultimamente, per esempio, mi sono accorta che Nintendo sta attuando una campagna pubblicitaria particolarmente mirata. Basta fare zapping tra i canali tematici della TV via satellite per rendersene conto: in quelli dedicati ai bambini la fa da padrone Wario con il nuovo gioco a lui dedicato, fra una ricetta culinaria e l'altra ecco apparire *Brain Training* e tutti i giochi della cosiddetta Touch Generation, mentre nelle pause pubblicitarie dei telefilm polizieschi fa la sua bella figura l'avventura noir *Hotel Dusk*. La verità, per fortuna, è che i veri videogiocatori, comprese le ragazze, sanno navigare con maestria nello sconfinato oceano dei videogame e, parafrasando un vecchio proverbio, "la differenza è nell'occhio di chi guarda".

GIOCHI COMPUTER

dal Forum di gamesradar.it

LE VECCHIE GLORIE

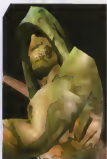
Avere a disposizione un computer potente o, addirittura, di ultimissima generazione significa poter scegliere tra una miriade di titoli con la certezza che, salvo sfortune colossali, tutti gireranno alla grande. Nel caso di una macchina datata, invece, la decisione del gioco va ponderata, magari dopo un conciliabolo sul **Forum**. Così ha fatto gabreck, che in "consigliatemi vecchie glorie" afferma di avere: Un AMD Duron 750 MHz con 320 MB di RAM e una NVIDIA TNT2 PRO con 16 MB di memoria dedicata. Incredibile! Se non fosse che gabreck ammette di essere: Un consolaro. Ma avrei voglia di gustarmi qualche vecchia gloria per PC, magari qualche RTS. Non ha certo a che fare con gli RTS, ma il suggerimento di Darkless ha i suoi perché: *Deus Ex* con 750 MHz va benone, assicurato. A dettagli medio-bassi anche *Mafia* gira. Stando sui GdR, il vecchio *Vampire: The Masquerade – Redemption* va senza problemi, mentre come RTS c'è *Warcraft 3*. Dovrebbe andarti più che bene anche *Warrior Kings*, oppure sempre vecchio, ma carino e fantasy, c'è *Battle Realms*.

IL DILEMMA

Di tanto in tanto, è piacevole andare a esplorare i **Canali** secondari di "Mondo Computer". Questo mese, ci siamo tuffati in "Software&Internet" per affrontare una questione ormai trita e ritrita, quella di Windows Vista. Nel **Thread** "Formattazione: lascio XP o metto Vista?", raffaele78 ci racconta che: Causa cambio piattaforma, formatterò il mio hard disk. Il problema che mi pongo è il seguente: lascio Windows XP o metto Vista? Voi che ne pensate?. Le opinioni sono varie. Saruman1987 va diretto al punto: Tieni XP. Vista è meglio che lo lasci perdere, lo so per esperienza personale. Veleno77, invece, sottolinea il fatto che: Dipende dal tuo hardware e da cosa vuoi fare con Vista. Per esempio, una piattaforma giochi futuri con DX 10 richiede Vista. Per tutto il resto, basta XP. Stefano entra più approfonditamente nella questione: Ho provato alcuni giochi recenti e con Vista non hanno problemi, le incompatibilità ci sono con alcuni titoli non recenti (su Wikipedia è presente una lista dei titoli con problemi più o meno gravi). Certo, a Vista bisognerà dare il tempo di ingranare, come fece XP anni fa, ma tutto sommato sembra molto stabile. L'ho installato perché ho aggiornato il PC di recente e le mie uniche lamentele le potete trovare nel **Thread** "Problemi con giochi e Windows Vista".

RINGRAZIAMENTO

Un ringraziamento speciale a **Fear the Spear [ITA]** che ogni mese apre regolarmente il thread su GamesRadar.it sul nuovo numero di GMC!

Online con [GMC]KEVORKIAN

Il dottor [GMC]Kevorkian, oltre a essere l'esperto redazionale per quanto riguarda il multiplayer, ha un'avviata carriera di dominatore dell'universo. Se volete dei consigli su una o sull'altra attività, l'indirizzo cui inviare le vostre mail è: **gmc.kevorkian@sprea.it**

LA RICETTA DEL DOTTORE

Come ho annunciato il mese scorso, sono tornato a giocare a *Ultimo Online* (su Europa, il nome del personaggio è segreto, ma chi mi incontrasse non dovrebbe fare fatica a indovinare chi sono, credo), e devo dire che l'esperienza mi ha sconvolto. Sapevo di non essere in grado di controllarmi, ma non pensavo che avrei smesso di dormire per una settimana perché dovevo assolutamente fare questo e quest'altro, e quest'altro ancora.
Il fatto che sia cambiato tutto da quando ci avevo giocato l'ultima volta non ha aiutato – visto che, nelle pause tra un collegamento e il seguente, non ho fatto altro che leggere tabelle e cercare di capire quali fossero le strade migliori da seguire...
Di conseguenza, ho pensato di espandere una vecchia Domanda del Mese: se anche voi siete incapaci di autocontrollo quando giocate, raccontatemi di qualche episodio clamoroso che vi è successo perché proprio non volevate staccarvi. Esami persi, fidanzate fuggite di casa, invasioni aliene – qualsiasi cosa!
Aspetto i vostri racconti all'indirizzo: gmc.kevorkian@sprea.it.

Salve a tutti!
Mi chiamo Giangabriele e sono uno studente in un corso di progettista per siti Web. Avendo "smanettato" con il PC fin da quando avevo 8 anni, mi è venuta la bella idea di aprire un Internet Game Center: un locale dove giocare in LAN o su Internet.
Il problema è che non ho idea di come si possa fare: anche se me la cavo con le configurazioni hardware e ho buona conoscenza dei giochi in questione, dal punto di vista legislativo e di licenze non sono molto ferrato.
Vi sarò grato per qualsiasi appiglio mi possiate dare, siano essi siti, indirizzi mail o qualsiasi tipo di contatto utile.
Grazie di tutto.

Giangabriele

Caro Giangabriele, il miglior consiglio che mi sento di darti è: fuggi più lontano che puoi. Incuriosito dalla tua mail, ho provato a spulciare Google e ho trovato che, tra autorizzazioni necessarie (che sembrano essere in crescita costante) e obblighi legali (come quello di registrare l'identità dei tuoi utenti e le loro attività – non ho capito se i frag contano o meno), qualunque guadagno si possa ottenere da un Internet Café scompare di fronte al sangue marcio che finisci per farti. Se, comunque, ti senti pronto al martirio e il tuo indomito spirito imprenditoriale ribolle alla prospettiva d'intraprendere attività più semplici, come il fisico nucleare o il neurochirurgo, ti auguro buona fortuna – ma non posso darti indirizzi di siti veramente utili. Su Punto Informatico (**http://punto-informatico.it**) e InterLex (**www.interlex.it**) si trovano dei commenti relativi alla legge Pisanu, quella che stabilisce i più recenti obblighi per i gestori di Netcafé, però non sono stato in grado di trovare una spiegazione dettagliata di tutta la trafila. Il mio consiglio, dunque, è quello di andare alla Camera di Commercio della tua città e piantare le tende finché qualcuno non ti dice cosa devi fare. Questo per aprire il locale – per quello che devi fare riguardo le licenze dei giochi, ci risentiamo tra qualche mese...

Cosa faranno quelli che non hanno tempo per giocare, quando uscirà *Crysis*?

Hello Supremo,
ho appena letto la tua Domandona di maggio e penso tu abbia pienamente ragione: i titoli nuovi da giocare sono tanti – troppi, purtroppo, per chi lavora e ha un'esigua quantità di tempo da dedicarvi. Se, poi, consideri che personalmente sono un "giocatore di ritorno", poiché non ho avuto modo di dedicarmi a questo hobby per parecchi anni e sto cercando di recuperare, capirai la situazione.
Al momento, mi ritrovo sullo scaffale giochi come *Resident Evil 3*, *Thief*, *UT 2004*, *GTA III* e *MoH*, ancora incellofanati, in attesa di avere il tempo di essere spolpati. Per non parlare delle perle allegate a GMC...
Molti sono i giochi che ho gustato e altrettanti quelli imperdibili in uscita, forse troppi ahimè, ma non mi do per vinto. Fra gli impegni di lavoro e quelli di admin di un clan, ho appena iniziato a dedicarmi a *GTA: Vice City*, in attesa dei "pezzi grossi" come *Crysis*.
Penso non avrò di che annoiarmi.

MxKing

Caro MxKing, il fatto che parli di lavoro e di "parecchi anni" trascorsi senza giocare mi lascia pensare che tu non sia più un ragazzino. E ciò mi fa credere che il problema del non aver tempo per giocare sia una cosa che capita ai vecchi – e personalmente non ho tempo per giocare quanto vorrei, quindi sono vecchio. Di conseguenza, mi hai dato del vecchio, e ciò mi dispiace molto. Non credo che vorrò più essere tuo amico.
Però grazie per la risposta, eh.

Caro dominatore,
sono in panne con *Dark Messiah*.
Ho acquistato la mia copia usata su eBay. Ho giocato. L'ho finito.
Ho deciso di giocare online. Mi sono iscritto a Steam e, simpaticamente, mi hanno risposto che il gioco era già registrato a nome di un altro utente. L'ho contattato e mi ha detto che lui non ci poteva fare niente. Ed è vero. Sul sito di Steam ho trovato le istruzioni per il cambio del codice, ma sono troppo difficili per me (manca solo l'italiano su quel sito, o sbaglio). Puoi aiutarmi? Cosa devo fare per giocare online? Scusa del disturbo, o supremo.

Terry J

Caro Terry, sebbene avessi già un sentore di come sarebbe andata a finire la cosa, ho provato a guardare

■ I giochi legati a Steam, come ***Dark Messiah – Might and Magic***, non vanno comprati usati: riattivare la CD-Key è impossibile, e si finisce per non poter giocare online.

su **www.steampowered.com** le istruzioni per il reset della CD Key, e una frase mi è balzata immediatamente all'occhio: *"we do not accept receipts from online auction websites or used software vendors"*. Immagino non sia necessario tradurre - il concetto è chiarissimo: i giochi usati e quelli acquistati sui siti di aste online non possono essere resettati, in quanto Steam richiede una ricevuta d'acquisto risalente al massimo a tre mesi prima. E dubito sinceramente che l'allegrone che ti ha venduto il gioco abbia una ricevuta che tu possa usare.
Ho proprio paura, dunque, che tu ti sia preso quella che noi specialisti del settore chiamiamo "sòla" - purtroppo, il mercato dei giochi usati è malvisto da tutti i produttori o quasi, e non sono molti quelli disposti ad aiutare qualcuno che, in fondo, non ha portato loro nemmeno un centesimo.

Oh, my Lord Of The Fraggators, ti scrivo per parlare del gioco da te più apprezzato, *Quake 3*. Dati i numerosi elogi che gli hai riservato, ho deciso di comprarlo da un mio amico che, ormai, lo aveva imbalsamato da anni, ed è meraviglioso.
Poi, ho pensato che il grande Kevorkian non permetterà che un suo seguace non possa gustarselo appieno, pertanto ti pongo alcune domande: conosci programmi per la personalizzazione dell'avatar, per cambiare le texture e magari anche i modelli 3D?
Sono riuscito a utilizzare Excessive Plus per creare un nickname che sfrutti dissolvenze e vari altri effetti, ma quando lo metto in *Quake 3*, la stringa che mi è concesso inserire è molto più ridotta di quella che mi serve, eppure altri player hanno nick ben più composti del mio... Mi sai aiutare?
Sai anche dirmi come fare le capriole all'indietro e altre manovre diversive, perché proprio non riesco a capire come si facciano? Per rispondermi ti serviranno più di 2 pagine, perciò è meglio che mi indichi un sito, visto che (per l'appunto) di siti interessanti su *Quake 3* ne ho trovati ben pochi...
Inoltre, siccome odio i MMORPG, stavo facendo un pensierino a *CS:S* (metto solo le iniziali in modo da evitarti un possibile infarto).
Desideravo domandarti, quindi, se avessi intenzione di proibirlo quando diventerai padrone del mondo, perché in tal caso non varrebbe la pena di spendere dei soldi per acquistarlo...

SoxZ

Ma quante belle domande Madama Doré! Incredibilmente, sono anche in grado di rispondere alla maggior parte - e forse addirittura a tutte! Evviva! Mentre scoppiano i fuochi artificiali, inizio con la prima: per modificare i modelli 3D usati in *Q3A*, ti consiglio di usare Milkshape 3D (**http://chumbalum.swissquake.ch/**).
È shareware, ragionevolmente semplice da impiegare se hai un'idea di come funziona quel tipo di programmi e, soprattutto, è quello su cui si basano la maggior parte dei tutorial che troverai in giro. Ne approfitto, anzi, per segnalarti l'unico sito di cui hai bisogno, ovvero quello di Paul Jaquays (**www.jaquays.com**), level designer di *Q3A*. All'indirizzo **http://tinyurl.com/3bnplv** puoi trovare un lungo elenco di link a tutorial, spiegazioni, eccetera. È tutto in inglese, ma temo che non ci siano alternative.
Per quanto riguarda il nome "sbarluccicante", la soluzione è semplice: inseriscilo direttamente nel file di configurazione, sostituendolo a quello presente.
Invece, temo di non poterti rispondere per le capriole all'indietro. Si tratta di una tecnica segretissima, che insegnano solo alcuni maestri tibetani capaci di giocare a *Q3A* per anni ininterrottamente - e allo stesso tempo restare su un piede solo! Fino a che non avrai raggiunto il giusto stadio d'illuminazione, dunque, non potrai eseguire le capriole all'indietro. Però, potresti accontentarti di fare ciò che fanno i giocatori comuni, ovvero saltare tenendo premuto il tasto per muoversi all'indietro. Sarà *Q3A* a occuparsi di fingere che tu abbia compiuto una capriola...
Infine, desidero tranquillizzarti: no, non ho nessuna intenzione di bandire *CS:S* o qualunque altro gioco dovesse soppiantarlo in futuro. Anzi, ne incentiverò l'uso e potrei addirittura spingere a inserirlo nei programmi educativi per la gioventù. In questo modo, quando tutti saranno convinti che nascondersi dietro una cassa sia una strategia brillante, non dovrò più preoccuparmi di alcuna eventuale opposizione al mio potere - opposizione che verrebbe immediatamente repressa dalle mie truppe addestrate A MUOVERSI! MUAAHAHAHAH! IL MONDO È MIOOO!

BRAVO FOTOGRAFO DI GUERRA

Grande Kevo,
rispondo all'appello del Bravo Fotografo di Guerra inviandoti una foto scattata su *Battlefield 2*, nella quale è immortalato il tragico incidente stradale che ha visto coinvolto il mio compagno di clan: io ero dietro e, a un certo punto, ho visto il cielo azzurro.
Kukulcan (Quello di GR!) XD

PS: Colgo l'occasione per salutare tutti i miei compagni di clan della *JIJUA*, e tutti i membri del forum di GamesRadar!

Devo ammetterlo: ho sghignazzato vedendo quest'immagine. Quindi, ho immediatamente deciso che c'era stato un altro tema segretissimo, intitolato "Non Preoccuparti, Conosco Una Scorciatoia!". Complimenti per averne indovinato l'esistenza ed esserti aggiudicato il primo premio, caro Kukulcan. Per tutti gli altri: grazie dei numerosi Oooops! arrivati ampiamente oltre il tempo limite (definito come "mo' basta, eh").

Ora, però, potreste iniziare a dedicarvi anche agli altri temi, no? Ve ne do uno nuovo: "300".
L'interpretazione è libera, ma qualunque immagine che raffiguri battaglie campali e/o gente che sbatte altra gente nei pozzi gridando "Questa è Spartaaa" ha maggiori probabilità di vittoria, naturalmente. L'indirizzo è sempre **gmc.kevorkian@sprea.it** - mi aspetto immagini in abbondanza!

L'angolo di MBF

Filosofeggiare sui videogiochi è il compito di Matteo "MBF" Bittanti. In questo spazio, MBF risponde ai lettori che vogliono dire la loro sui temi affrontati nella rubrica dei Titoli di Coda. Per mettere in discussione le vostre certezze, l'indirizzo è: **matteobittanti@sprea.it**

Ciao Matteo,
ultimamente sono senza PC, quindi mi sono dedicato a un po' di sano retrogaming su console.
Ho rispolverato un GdR che mi è rimasto nel cuore (il mio primo GdR Japan-style), *The Legend of Dragoon*. Ho iniziato la partita, ho riconosciuto con un po' di nostalgia personaggi e sfondi pre-renderizzati, e lì qualcosa mi ha messo in moto il cervello. Gli sfondi bidimensionali di quel gioco sono ricchi di particolari (un raggio che rende vibrante la superficie che tocca, un tramonto che sovrasta una foresta inondandola di raggi dal caldo colore arancione).
Era da molto che non vedevo questo tipo di arrangiamento in un ambito grafico bidimensionale.
Nel frattempo, ho potuto giocare titoli che hanno innovato il modo di vedere i videogame: ci si avvicina ad ampie falcate al fotorealismo.
Ho provato, tra i tanti giochi, un particolare GdR (stavolta alla occidentale, il genere che da sempre domina su PC) che era stato annunciato come capolavoro e che ha soddisfatto in massima parte le aspettative (quantomeno le mie): *The Elder Scrolls IV: Oblivion*. Qui, i dettagli cui accennavo sono stati estesi all'intero ambiente di gioco: basta deviare da una strada principale per imbattersi in radure e laghetti.
Se, poi, capita la giornata (virtuale) ideale, i tramonti diventano talmente belli da sfiorare il poetico. Ma non è casuale tutto ciò, sappiamo bene che i ragazzi di Bethesda hanno fatto un gran *labor limo*e su questo titolo, ed è chiaro che ci troviamo nuovamente di fronte a delle "pennellate" create appositamente, come accadeva negli sfondi pre-renderizzati di quel vecchio GdR per PlayStation, solo che il concetto è stato amplificato dalla maggiore esperienza e dai progressi tecnologici. Tuttavia, sono queste piccole cose che rendono grande un gioco.
Le immagini veicolano la visione di chi si è dedicato alla realizzazione di un capolavoro, attraverso un raggio di sole che vibra su uno sfondo bidimensionale, così come nei toni accesi di un tramonto in uno dei più stupefacenti motori grafici di oggi. Il giocatore, allora, non è solo spettatore, ma viaggiatore attento nel mondo virtuale, pronto a cogliere dettagli e citazioni inserite qua e là, rapido nel recepire dove c'è stata maggiore cura e passione nel creare e modellare. Ricordo un libro per ragazzi che lessi quando avevo tredici anni, s'intitolava "i re del videogame" di Micheal Scott.
I giocatori di un futuro non troppo lontano si divertivano in una realtà virtuale in cui si muovevano e interagivano come nel mondo vero.
Nel libro, si raccontava che i giochi della casa produttrice coinvolta nella storia fossero i più rinomati per l'attenzione con cui i programmatori, dall'interno del gioco stesso, ricreavano le sensazioni tattili uditive e olfattive del mondo. Mi fa sognare il pensiero che la strada che si sta intraprendendo possa arrivare a tanto. Tuttavia, per ora credo sia più che appagante e stimolante sapere che, grazie alla cura e all'originalità riposte dagli sviluppatori nei loro videogiochi, possiamo definirci esploratori di idee e visioni partorite da menti geniali. I dettagli contano.

Luigi "Darkice" Vaglio

Se videogiocare significa viaggiare in mondi virtuali, i giocatori sono "esploratori di idee e visioni partorite da menti geniali", suggerisce Luigi "Darkice" Vaglio.

Ciao Luigi, incredibile a dirsi: ho letto il romanzo di cui parli - "Gemini Game", in inglese e in tempi recenti. Condivido pienamente il tuo giudizio. Ricambio, suggerendoti un'altra lettura ugualmente stimolante, anche se in questo caso non si tratta di narrativa. Ivan Fulco ha curato una splendida antologia di saggi che esplorano da differenti angolazioni proprio la nozione di videogame come "viaggio virtuale": "Virtual Geographic. Viaggi nei mondi dei videogame" (Costa & Nolan, 2006). Chiudo con un commento relativo alla realtà virtuale: mi domando, spesso, se un giorno saremo in grado di sperimentare gli scenari immaginati dagli scrittori di fantascienza negli Anni '80 e '90. Più mi guardo attorno e più mi convinco che non è tanto una questione di "se" bensì di "quando".

FILOSOFIA SPICCIOLA

Domenico Passavanti (domy.pss@libero.it) scrive: "Spero che tu mi possa indicare un ottimo testo su come creare un game design specificamente per avventure grafiche punta e clicca, possibilmente in italiano". Purtroppo, la bibliografia in italiano sul game design è minima.
L'unico volume disponibile è "L'ABC dei videogiochi" di Roberto Genovesi, edito da Audino (2006). È una specie di manuale sul "come" fare videogiochi e sulla figura del "game designer".
In compenso, esistono decine di ottimi volumi in lingua inglese, reperibili su siti come IBS.it o Bol.it. Tralasciando il classico – ma ormai obsoleto – "Creating Adventure Games on Your Computer" di Tim Hartnell (1983), posso suggerirti tre volumi: "Game Design: Principles, Practice, and Techniques. The Ultimate Guide for the Aspiring Game Designer" di Jim Thompson, Barnaby Berbank-Green e Nic Cusworth edito da John Wiley & Sons (2007); "Game Development Essentials: Game Interface Design" di Kevin Saunders e Jeannie Novak (2006), edito da Delmar Thomson Learning (CD-ROM incluso) e "Game Design: A Practical Approach" di Paul Schuytema (2007) edito da Charles River Media (CD-ROM incluso). Nessuno di questi testi è centrato sul genere delle avventure in modo specifico, ma i suggerimenti e le informazioni che offrono potrebbero fare al caso tuo. Sul fronte degli strumenti, ti segnalo Adventure Game Studio (**www.adventuregamestudio.co.uk**). Infine, ti raccomando di visitare questi due siti: "AdventureDevelopers" (**www.adventuredevelopers.com**) e "Game Creation Resources" (**www.ambrosine.com/resource.html**).

B&R botta & risposta

Enigmi intricati e boss di fine livello agguerriti sono il pane quotidiano del nostro Skulz. Se siete arenati in un punto del vostro gioco preferito, inviategli una lettera all'indirizzo: **Botta & Risposta, Giochi per il Mio Computer, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)** o una e-mail a **botta&risposta@sprea.it**

LA PAROLA A SKULZ

Sbaglia chi pensa che per risolvere un gioco bastino un po' di arguzia e qualche aiuto esterno. In alcuni casi, è necessario porre rimedio a veri e propri difetti di programmazione, ovvero ai fatidici bug. Questo mese è il caso di *Sherlock Holmes* e di *Vampire – The Masquerade*, mentre per tutti gli altri protagonisti della nostra rassegna risolutoria bastano i soliti grandiosi suggerimenti.

SHERLOCK HOLMES: IL SEGRETO DELL'ORECCHINO D'ARGENTO

B Caro Skulz,
sono una lettrice del vostro mensile e, visto che sei un ottimo suggeritore, ti chiedo di aiutarmi in *Sherlock Holmes: Il Segreto dell'Orecchino d'Argento*. Non riesco a procedere oltre la macchina del poker a forma di jolly. Non ne vuole sapere di funzionare. Cosa devo fare? Baci.

Ramona

R Come nel caso di *Vampire – The Masquerade: Bloodlines*, gioco affrontato nella sezione La Parola all'Esperto, anche in *Sherlock Holmes* c'è un bug che impedisce il corretto sviluppo del gioco. Il problema è che le carte del Funny Poker non vengono visualizzate, dunque non è possibile risolvere l'enigma. Per ovviare al problema, che dovrebbe dipendere dalla non perfetta compatibilità con alcune schede video, è necessario aggiornare il gioco con la patch ufficiale, scaricabile dal link **www.bielabel.it/?pageId=patch**. Quello che andrai a scaricare, cara Ramona, è un archivio compresso, al cui interno sono presenti quattro file da copiare, ovvero sostituire a quelli preesistenti nella cartella **graphics**, all'interno della directory di installazione del gioco. Non ti devi preoccupare per i salvataggi della partita, che continueranno a funzionare correttamente. Dopo aver "corretto" il gioco, utilizza il gettone per attivare il Funny Poker, sposta l'asso di picche sulla mano sinistra del robot e tira il braccio destro. Poi, sposta il quattro di quadri sulla mano sinistra e tira il braccio opposto. Infine, sposta anche il quattro di fiori sulla medesima mano e aziona, per l'ultima volta, l'arto destro.

■ Di solito, *F.E.A.R.* prevede soluzioni violente, ma in alcuni casi si può venire a capo dei problemi anche tornando sui propri passi.

F.E.A.R.

B Ciao Skulz,
sono bloccato nel fantastico gioco *F.E.A.R.*, precisamente all'Intervallo 6. Ho visto il simpaticissimo grassone entrare in un condotto, dopo aver graziosamente azionato una mitragliatrice fuoriuscita dal soffitto. Ora non so cosa fare. Insomma, sono arenato!

Alby

R Dunque Alby, torna sui tuoi passi dentro il condotto di aerazione e prosegui fino al punto in cui c'era il tubo che bloccava il percorso. Una volta giunto sul posto, salta nel foro che si trova nei pressi e procedi fino a trovare un'altra torretta. Potresti distruggerla, ma ti consiglio di disattivarla dall'apposito

Linea diretta

R "Carissimo Skulz, vorrei rispondere alla domanda di **Gil**, che nel numero 129 chiedeva aiuto per *Oblivion*." Ottima idea **Luigi**, vai pure. "Credo che non esistano trucchi che possano far apparire oggetti specifici direttamente nel gioco, ma puoi barare usando il **TES editor**. Fallo partire e carica il file **Oblivion.esm**, selezionando subito dopo la località in cui vuoi far apparire il libro. Quindi, vai sulla lista a sinistra, in **Items > Book** seleziona il libro **MQ Commentaries V3** e trascinalo sulla mappa. Poi premi il tasto **F** per fissarlo sul terreno. Esci e alla domanda **Save changes to plugin files** rispondi **Sì**, salvando così il tuo lavoro nella cartella di default. Fai partire *Oblivion* e abilita il tuo plugin nella sezione **file di dati**. Spero di esserti stato d'aiuto, buon gioco." Caro Luigi, secondo me sei stato molto utile. Sono certo che Gil saprà sfruttare a dovere le tue dritte.

R "Caro Skulz, sono **Andrea** e ti scrivo per aiutare **Andrea** che chiedeva dei trucchi per *Max Payne 2* e *Close Combat*." Simpatico caso di omonimia problematica... "Per *Close Combat* non ho trovato niente, ma per *Max Payne 2*, gioco che ho anch'io, ho qualche trucchetto. Per prima cosa, devi aggiungere la stringa **-developer** alla linea di comando e poi avviare il gioco. Dopodiché,

La parola all'esperto Vampire – The Masquerade: Bloodlines

D Ciao Skulz,
sto giocando a *Vampire – The Mosquerade: Bloodlines*, ma mi sono arenato alla Società di Leopold. Ho ucciso tutti, ma non riesco a trovare il professor Johansen, né riesco a uscire per tornare dal principe LaCroix a Downtown. Come vado avanti? Grazie per l'attenzione.

Lorenzo

R Ciao Lorenzo, mi spiace comunicarti che c'è un bug proprio nel punto in cui ti trovi. Per lasciare la Società di Leopold, a prescindere dal ritrovamento o meno del professor Johansen, devi saltare su una barca, che però, molte volte, non si materializza. Per ovviare al problema, ricarica il tuo salvataggio più recente e spera che la volta successiva ti vada meglio. Se con il salvataggio più vicino non funziona, ti consiglio di provarne uno antecedente. Come se ciò non bastasse, è anche possibile che il gioco esca in Windows appena sali sul battello "fantasma". In questo caso, devi riprovare dal solito salvataggio e avvicinarti alla barca senza salirci. Quando sei in posizione, apri la console dei comandi e inserisci le seguenti stringhe: **SaveJohansen()** e poi **changelevel2 la_hub_1 taxi_landmark** se non sei Nosferatu. Nel caso in cui tu lo sia, devi invece digitare **changelevel2 la_hub_1 sewer_map_landmark**. Per attivare la console dei comandi, devi avviare il gioco da un collegamento modificato. Quindi clicca con il tasto destro del mouse su quello presente sul desktop e seleziona **Proprietà**. Poi, alla voce **Destinazione** della scheda **Collegamento** aggiungi **-console** dopo le ultime virgolette. Ora, riavvia *Vampire* utilizzando il collegamento appena modificato e attiva la console premendo il tasto \, ricordandoti di farlo quando sei attaccato, ma non sopra, la barca alla fine della sezione Società di Leopold.

interruttore posto dietro la porta a sbarre. Per aprirla, devi sparare al pannello di controllo che si trova su di essa. Ora che la corrente è disattivata, puoi procedere senza venire crivellato di colpi e utilizzare il computer per il teletrasporto.

IL CODICE DA VINCI

B Caro Skulz,
sono rimasto bloccato nel gioco *Il Codice Da Vinci*, nella cripta della chiesa di Saint Sulpice. Non riesco a inserire la giusta combinazione nel muro. Ne ho provate di tutte i colori, ma proprio non ci riesco. Grazie in anticipo.

Gabriele

R Ciao Gabriele. Per risolvere l'enigma, devi prima recuperare degli indizi. Esamina il cadavere di Sandrine e la scrivania. Su quest'ultima troverai un appunto con scritto **Matteo, 7:14**. Esci sul balcone e prosegui attraverso l'ultima porta per tutto il corridoio, in modo da reperire la tronchesina e l'olio lubrificante sulla mensola. Vai a trovare la suora nella stanza adiacente, poi scendi al piano inferiore, dove, dopo esserti sbarazzato del monaco, osserverai un importante diagramma con riportati i simboli che ti serviranno per risolvere l'enigma. Torna nella stanza di Sandrine e, considerando che a ogni lettera corrisponde un simbolo, sposta i tasselli in modo da comporre la parola **SION** nella riga centrale.

CALL OF JUAREZ

B Ciao grande Skulz!
È da un po' di tempo che sto giocando a *Coll of Juarez*, titolo molto discusso nei precedenti numeri di GMC, e finora mi è andato tutto bene. Finora... perché arrivato al quarto capitolo, quello in cui devo attraversare il ponte che non mi regge, non so più cosa fare. Puoi darmi una mano tu? Grazie, sei un mito!

Marco

R Ciao Marco, il ponte deve crollare, quindi non ti preoccupare e lasciati cadere nel fiume. Appena sei in acqua, nuota fino a raggiungere la sponda sinistra. Procedi lungo il percorso, prestando attenzione al lato destro e infilati nel piccolo passaggio. Poi, supera il bandito e sbarazzati del serpente mediante la frusta, così da non fare rumore. Salta oltre il masso e preparati a combattere contro tre lupi, quindi continua a risalire camminando verso sinistra. Dopo aver superato di soppiatto altri due banditi, anche restando acquattato nei cespugli, sfrutta il ramo per proseguire oltre il buco e, per oltrepassare quello successivo, tira giù il tronco con un colpo di frusta. A questo punto, non ti rimane che fare fuori tutti i banditi, aspettare che il Reverendo Ray sbuchi dalla miniera e che arrivi il treno su cui devi salire.

GIOCHI COMPUTER

NEL CD E NEL DVD
Trucchi e soluzioni complete sono presenti anche nel CD dei demo o nel DVD, allegati alle omonime edizioni di GMC. All'interno del DVD, le guide sono in formato PDF.

■ **Per risolvere gli enigmi de *Il Codice Da Vinci*, è necessario esplorare gli scenari in maniera meticolosa.**

Quesiti dal passato Hidden & Dangerous 2

D Ciao Skulz,
ti ringrazio per l'aiuto datomi con *Prince of Persia*. Adesso ti chiedo una mano per *Hidden & Dangerous 2*. Sono bloccato alla missione Operazione Challenger – infiltrazione. Dopo aver ucciso l'autista del camion, non riesco a rubargli la divisa perché non so come si fa. Ti prego, aiutami!

Alessio

R Ciao Alessio, sono contento che tu sia riuscito a superare il tuo problema con *Prince of Persia*. Quanto a *Hidden & Dangerous 2*, la faccenda è un po' più fastidiosa, nel senso che mi sa tanto che dovrai rigiocarti la missione. Per prendere la divisa, non devi ammazzare l'autista, ma sorprenderlo con il tuo fucile spianato e fargli alzare le mani. Quando il nemico si arrende, attiva l'inventario e sposta i documenti e la divisa.
Buon proseguimento.

premi il tasto **1** e si aprirà la console, in cui dovrai inserire uno di questi codici: **getallweapons** per tutte le armi, **god** per l'invulnerabilità, oppure **coder** per l'invulnerabilità, tutte le armi, la salute al massimo e le munizioni infinite. Per disabilitare l'invulnerabilità, scrivi **mortal**, mentre per ricaricare il Bullet Time digita **getbullettime**. Un saluto a tutta la redazione." E un saluto anche a te da parte nostra.

D "Ciao Skulz," ciao **Andrea**, "Ho un problema con *Medieval II: Total War*. Sto attualmente svolgendo una campagna con gli Spagnoli a livello facile, ma nella gestione degli Insediamenti incorro spesso in problemi. Siccome non mi affascina molto la parte di gestionale delle città, uso sempre l'opzione di gestione automatica. Il fatto è che qualsiasi politica economica ordini, le città si limitano alla costruzione o al riaddestramento, trascurando la produzione di unità. Puoi darmi qualche dritta sull'argomento?" Purtroppo no, ma sono certo che qualche nostro collega videogiocatore saprà dire la sua.

D "Divino Skulz," ehi **Marco**, non esageriamo con gli appellativi! "Ho bisogno di te. Sto giocando a *Marvel: La Grande Alleanza*, che è un gran bel gioco, ma mi sono bloccato nella sezione in cui devo cercare un cannone. A un certo punto, arriva un elicottero che mi blocca il passaggio e non riesco ad andare avanti." Accidenti Marco, quel passaggio non lo ricordo proprio. Vediamo di farci aiutare da qualcuno più preparato sull'argomento.

SCOOP
prima occhiata

FIFA 08

Electronic Arts prova a riscrivere le regole del suo calcio.

- **SVILUPPATORE** EA Vancouver
- **GENERE** Simulatore di calcio
- **CASA** Electronic Arts
- **INTERNET** www.easports.com

MULTITHREAD

L'edizione PC di *FIFA 08* sarà uguale a quella PlayStation 2 e non metterà in mostra le innovazioni e la potenza grafica delle versioni PS3 e Xbox 360. La parolina magica utilizzata dagli sviluppatori per giustificare questa deludente notizia è "multithread". A detta dei programmatori, il gioco sarà scritto e pensato per sfruttare l'hardware dedicato delle nuove console, in grado di svolgere operazioni che, al momento, possono essere "simulate" solo con PC mostruosi. A noi è sembrato che la spiegazione fosse parecchio fumosa, ma resta il fatto che la decisione è già stata presa.

FIFA 08 VINCERÀ LA CHAMPIONS PERCHÉ:

- Esibirà un nuovo sistema di passaggi, più profondo e con maggiore controllo.
- Si notano decisi passi avanti nella gestione della fase difensiva.
- Oltre 20 campionati, fra prime e seconde divisioni, per un totale di circa 15.000 squadre.
- Avremo gli allenamenti e le amichevoli estive nella modalità manageriale.

DI anno in anno, la competizione fra *Pro Evolution Soccer* e *FIFA* si fa sempre più serrata, con il titolo EA Sports che cerca in tutti i modi di colmare il divario "tecnico" che lo separa dal concorrente, tentando allo stesso tempo di non alienarsi i numerosi fan.

FIFA 08, che abbiamo toccato con mano durante una visita agli studi EA di Vancouver, si propone di avvicinarsi ulteriormente all'avversario in termini di Intelligenza Artificiale e profondità tattica, introducendo nel contempo delle idee molto interessanti. Per esempio, il nuovo sistema di selezione del giocatore, applicato alla fase difensiva, che permette di utilizzare la leva analogica destra del pad per "indicare" il calciatore che si vuole utilizzare. Fermo restando che è sempre consentito usare il metodo di selezione classico, in questo modo non si verificano più quelle fastidiose situazioni che ci vedevano continuare a premere un tasto perché ci veniva sempre assegnato il difensore sbagliato (resta da capire come sia possibile applicare tutto questo a un controllo tramite tastiera).

C'è, poi, il rinnovato sistema di passaggi, che ora risponde alle sollecitazioni in maniera molto più precisa e libera. La palla si muove nella direzione da noi indicata e con una profondità variabile, dando così modo di sfruttare al meglio gli spazi, lanciando per esempio il pallone davanti ai giocatori e fra

"IL SISTEMA DI PASSAGGI RISPONDE IN MANIERA MOLTO PIÙ PRECISA E LIBERA"

le linee difensive. Inoltre, è stata introdotta la possibilità di controllare direttamente il portiere, decidendone i movimenti e facendolo tuffare, o "sedere", al momento più opportuno. Nelle situazioni in cui si è costretti a chiamarne l'uscita, risulta una situazione decisamente utile.

Ma le novità non si vedono solo nel sistema di controllo. *FIFA 08* vedrà un incremento nel numero di squadre e giocatori a disposizione, con oltre venti campionati, fra prime e seconde divisioni. Ci sono stati promessi schieramenti personalizzati, con squadre che varieranno molto dagli schemi classici e terranno atteggiamenti tattici aderenti a quelli reali. È inoltre previsto un potenziamento delle modalità di contorno, da quella manageriale (introdotti allenamento e amichevoli estive) all'Online (con un sistema per la creazione di clan, nei quali ogni membro fa guadagnare o perdere punti alla squadra in base all'esito delle sue partite).

Nel complesso, insomma, di carne al fuoco ce n'è parecchia, nonostante gli sviluppatori – almeno per quest'anno – considerino ancora l'edizione PC "equivalente" a quella PlayStation 2, e non siano quindi intenzionati a inserire le novità previste per Xbox 360 e PS3. GIOCHI COMPUTER

Mentre scriviamo, Klose è in procinto di andarsene dal Werder Brema. Ma sicuramente *FIFA 08* sarà aggiornato ai movimenti di mercato.

Il nuovo sistema di gestione dei passaggi richiede un po' di allenamento, ma regala grandi soddisfazioni.

Chi gioca con un pad potrà selezionare al volo il difensore preferito a contenere con maggiore prontezza fenomeni del livello di Rooney.

Le fattezze dei giocatori più importanti, come al solito, sono riprodotte molto bene.

DATA DI USCITA
AUTUNNO 2007

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** EA Vancouver
- **Provenienza:** Tutto il Mondo
- **Nati nel:** 1999
- **Storia:** Il team che attualmente si occupa di *FIFA* è costituito da veri e propri appassionati di calcio, provenienti praticamente da tutto il mondo. Fra americani, europei di varie nazionalità e orientali assortiti, ce n'è per tutti i gusti. Non a caso, i simpatici ragazzi scherzano dicendo che praticamente nessuno di loro parla la stessa lingua. Una curiosità: proprio per combattere *PES* sul suo terreno, si è deciso di trasferire a Vancouver un team di programmazione giapponese che, fino a quel momento, era impiegato nella sede EA del Sol Levante.
- **Li conosciamo per:** La serie *FIFA*, tutta. A Vancouver, EA sviluppa anche altri giochi, ma per mano di team diversi.

ATTENDERE PREGO!
Il fischio d'inizio è previsto per il prossimo autunno.

BROTHERS IN ARMS HELL'S HIGHWAY

"La nostra nazione non può più affrontare un altro successo di Montgomery" – Principe Bernard di Olanda.

- **SVILUPPATORE** Gearbox Software
- **GENERE** FPS tattico
- **CASA** Ubisoft
- **INTERNET** www.hellshighwaygame.com

VARRÀ LA PENA PERCORRERE LA *HELL'S HIGHWAY* PERCHÉ:

- Il nuovo *BiA* utilizzerà l'ultima versione dell'Unreal Engine, per di più raffinata ad hoc.
- Verranno introdotti almeno due team nuovi, bazooka e MG.
- Il teatro dello scontro è molto interessante.
- Alcuni livelli assomiglieranno a un FPS "normale", in cui Baker combatterà da solo.

DATA DI USCITA NOVEMBRE 2007

LO sbarco in Normandia è una delle operazioni militari più famose della Storia. Tuttavia, sebbene la maggior parte della gente pensi che dopo il 6 giugno 1944 la strada verso Berlino sia stata tutta in discesa, non è affatto stato così. Sia l'inverno nelle Ardenne, sia l'operazione Market Garden hanno dimostrato che le truppe tedesche erano tutto fuorché vinte e desiderose di arrendersi.

Il nuovo capitolo di *Brothers in Arms* sarà ambientato proprio durante Market Garden, ovvero l'operazione che, secondo gli strateghi Alleati, doveva rappresentare un secondo sbarco in Normandia, ma dall'aria, e che avrebbe permesso a intere divisioni aviotrasportate di conquistare la serie di ponti, in Olanda e Belgio, che dividevano gli eserciti americano e inglese dal territorio tedesco.

Baker e i suoi ragazzi, insieme a tutta la 101esima Aviotrasportata, parteciperanno a questa battaglia. E dato che, storicamente, Market Garden è stata definita – nel migliore dei casi – come un disastro contenuto, avrete già capito che vi aspetta una permanenza piuttosto burrascosa nell'Olanda occupata di fine 1944.

Hell's Highway avrà diverse frecce al proprio arco: innanzitutto, essendo progettato anche per Xbox 360, segnerà il passaggio della serie al nuovo motore grafico, quello di *Unreal 3*, e come ha detto Jeramy Cooke, game director di Ubisoft per *BiA*: "il mondo non vi sarà mai sembrato così realistico". Un'affermazione importante, considerando

"SARANNO PRESENTI UN TEAM ARMATO DI BAZOOKA E IL TEAM MG"

che il gioco è previsto per un periodo che vedrà arrivare su PC capolavori annunciati come *Crysis*. Cooke ha poi specificato: "Abbiamo modificato pesantemente quasi tutti gli aspetti dell'engine di *Unreal 3*, soprattutto per aggiungere effetti da post-produzione, come il motion blur e la correzione dei colori, che normalmente si vedono nei film, non nei videogiochi".

Come ricorderanno i veterani dei primi due *BiA*, in questa saga non si può pretendere di attaccare lancia in resta ogni nemico che appare sullo schermo. Impersonando il sergente Baker, dovrete impartire ordini alla vostra squadra, agendo sempre in modo tattico. Aggirare una postazione nemica, tenerla "inchiodata" sotto una pioggia di piombo rovente e colpirla all'improvviso dal fianco è il modo giusto per arrivare alla fine del livello senza perdere uomini e mezzi.

Ecco, quindi, che in *Hell's Highway* saranno presenti un team armato di bazooka (utilissimo per far saltare in aria mezzi corazzati e posizioni trincerate) e il team MG (la cui mitragliatrice pesante bloccherà sul posto qualsiasi avversario). Naturalmente, anche i tedeschi avranno ottime mitragliatrici, quindi non sporgetevi troppo oltre il sacchetto di sabbia! GIOCHI COMPUTER

La telecamera si sposterà intorno a voi in modo cinematografico.

In ogni momento, l'engine grafico sovrapporrà effetti di post-produzione.

Sparando con bazooka o MG, potrete letteralmente distruggere gli ostacoli di legno.

PROFESSIONE SVILUPPATORI

Nome: Gearbox

Provenienza: USA

Nati nel: 1999

Storia: Gearbox Software è nata nel 1999, riunendo programmatori e designer che nel proprio curriculum vantavano perle del calibro di *Quake*, *Half-Life* e *Doom*. I ragazzi di Gearbox hanno prodotto le due espansioni per *Half-Life: Opposing Force* e *Blue Shift* (1999 e 2001) e hanno firmato la versione PC di *Halo* e *Halo 2*, oltre a *Brothers in Arms: Road to Hill 30* e *Brothers in Arms: Earned in Blood*.

Li conosciamo per: *007 Nightfire*, *Halo: Combat Evolved*, *Brothers in Arms: Road to Hill 30*, *Brothers in Arms: Earned in Blood*.

ATTENDERE PREGO!

La Hell's Highway aprirà per i nostri paracadutisti entro fine anno!

THE SETTLERS RISE OF AN EMPIRE

D'amori e di guerre ai tempi del Medioevo, grazie a Blue Byte.

SVILUPPATORE Blue Byte **GENERE** RTS/Gestionale
CASA Ubisoft **INTERNET** http://thesettlers.uk.ubi.com

LA VERA EREDITÀ DEI RE

Rise of on Empire segna un gradito ritorno della saga teutonica a colori, stili e ritmi di gioco che tradizionalmente le sono propri. I fan di Blue Byte ricorderanno, con un po' di scoramento probabilmente, l'episodio pubblicato nel 2005 e intitolato *L'Eredità dei Re*. In quell'occasione, il team di sviluppo provò ad avvicinare la serie di *The Settlers* ai più classici tra gli RTS, ponendo l'accento sui combattimenti, scegliendo colori molto meno sgargianti del solito e adottando uno stile piuttosto "neutro". Perlomeno rispetto ai classici toni da illustrazione che ritroviamo, fortunatamente, nel nuovo *Rise of on Empire*.

THE SETTLERS: RISE OF AN EMPIRE COLONIZZERÀ IL VOSTRO PC PERCHÉ:

- Riproporrà, rinfrescandoli, gli elementi che hanno fatto apprezzare la serie.
- Dovrete organizzare feste ed eventi per far conoscere e innamorare i coloni.
- Ogni colono avrà un suo modo di affrontare la propria giornata.
- Stagioni ed eventi climatici si ripercuoteranno sulla vita del vostro villaggio.

SECONDO la percezione comune, il Medioevo ha rappresentato uno dei periodi più bui dell'umanità. Un'epoca in cui le differenze tra le classi sociali portavano a dipingere due mondi differenti, capaci di coesistere in villaggi di poche centinaia di anime. Un'epoca in cui la mortalità infantile raggiunse livelli d'eccezione. Un'età nera e oscura.

Blue Byte, evidentemente, ha in testa un Medioevo tutto suo... e per fortuna! Arrivati al sesto capitolo ufficiale di una saga che ormai trascende i tempi (o quasi, il debutto risale al 1993, formato Amiga), *The Settlers* si riscopre più colorato, vivace e ammaliante che mai.

Tra le peculiarità più interessanti di *The Settlers: Rise of an Empire*, che arriverà nei negozi a fine estate (ufficialmente a settembre), c'è una rinnovata attenzione al dettaglio e al singolo. Dove per "dettaglio" non si intende più la cura per le minuzie nella realizzazione grafica, ma l'importanza e l'unicità di ogni singolo "settler".

Abbracciando una filosofia che pare, con un po' di mestiere, strizzare l'occhio a *The Sims*, *Rise of an Empire* presenterà coloni dotati di proprie intenzioni e abitudini. Ognuno avrà un suo stile e modo di

"OGNI COLONO AVRÀ UN SUO STILE E UN PARTICOLARE MODO DI COMPORTARSI"

comportarsi, così come affronterà la giornata comportandosi in maniera differente dai restanti abitanti. La nuova dimensione del gioco arriva addirittura a permettere ai coloni di innamorarsi con esponenti femminili (presenti per la prima volta nella serie di Blue Byte). Al giocatore, oltretutto, sarà anche chiesto di organizzare fiere paesane ed eventi utili per far sì che i propri esserini possano incontrarsi, stringere amicizia e magari anche qualcosa di più. Non devono tremare i puristi del genere: secondo quanto detto da Blue Byte, *Rise of an Empire* non perderà le sue caratteristiche più classiche e rigorose. Sarà fondamentale gestire l'economia del proprio insediamento, predisporre le difese dagli attacchi nemici e a ciò si aggiungerà la necessità di stare ben attenti all'avvicendarsi delle stagioni, con tutto quel che ne consegue. Non mancheranno modalità di gioco online, sia in rete locale, sia attraverso internet. E ci mancherebbe altro, aggiungiamo.

L'attenzione per il dettaglio e la cura riposta nella creazione dei modelli poligonali raggiunge livelli inediti per la serie.

Rise of an Empire introduce la presenza di differenti stagioni. Ognuna porta con sé diverse situazioni climatiche e aspetti positivi o negativi che si ripercuotono sull'insediamento e sulle risorse utilizzabili.

Al giocatore sarà affidato il compito di far incontrare e, magari, di far innamorare i coloni tra loro, anche attraverso apposite feste di paese.

I classici elementi di gioco di *The Settlers*, come la creazione e l'organizzazione del proprio insediamento e la difesa dai nemici esterni, non andranno perduti in questo nuovo *Rise of an Empire*.

ATTENDERE PREGO!
Affronterete il Medioevo di Blue Byte a partire da settembre.

DATA DI USCITA
SETTEMBRE 2007

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** Blue Byte
- **Provenienza:** Germania
- **Nati nel:** 1988
- **Storia:** Blue Byte nasce in Germania nel 1988, dalla volontà di Thomas Hertzler e Lothar Schmitt. Il gruppo è responsabile di un buon numero di successi nei primi Anni '90, tra cui si segnalano *Pro Tennis Tour* e *Battle Isle*, un gioco di strategia che deve più di qualche elemento all'ottimo *Nectaris* (PC Engine). Dello stesso periodo è *The Settlers*. Arrivati a quasi venti anni di vita, i ragazzi tedeschi stanno continuando a lavorare sotto etichetta Ubisoft.
- **Li conosciamo per:** *Pro Tennis Tour*, *Battle Isle*.

KING'S BOUNTY: THE LEGEND

Tattica e giochi di ruolo, il connubio perfetto?

SVILUPPATORE Katauri Interactive ■ **GENERE** GdR/Tattico
CASA 1C Company ■ **INTERNET** www.katauri.com

VARIETÀ ASSICURATA

In *King's Bounty: The Legend* incontrerete una grande varietà di personaggi. Oltre ai canonici maghi oscuri, ai soliti cavalieri senza macchia e senza paura e alle magnifiche principesse, infatti, avrete a che fare anche con creature fantastiche, da giganteschi mostri zannuti, a grifoni alati. Tutto questo aumenta la varietà di gioco, rendendo ogni battaglia sempre nuova.

KING'S BOUNTY SAPRÀ SORPRENDERVI PERCHÉ:

- Il mondo di gioco sarà incredibilmente vasto.
- Avrete a che fare con molti tipi di nemici.
- Si comanderà un team di potenti guerrieri.
- Le battaglie saranno divertenti e sempre nuove.

DATA DI USCITA 2007

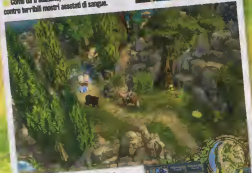
MOLTO tempo fa (era il 1990), uscì un gioco per PC basato su un indovinato mix tra battaglie ed esplorazione del territorio. Si trattava di *King's Bounty*, un titolo che è rimasto nel cuore degli appassionati, come dimostra il lavoro dei ragazzi di Katauri Interactive: *King's Bounty: The Legend*.

The Legend non è, infatti, una semplice scopiazzatura, come il nome potrebbe far supporre. Si tratta, invece, di un gioco caratterizzato da una perfetta unione tra le dinamiche proprie dei GdR e quelle tipiche dei tattici a turni. Il tutto è confezionato in un'ispirata ambientazione fantasy: in un mondo da fiaba, popolato da malvagi stregoni, indomiti cavalieri e splendide principesse, si vestiranno i panni di un eroe deciso a esplorare, comandare armate in battaglia e a portare a termine la propria missione. Per farlo, bisognerà viaggiare a cavallo attraverso un continente enorme, visitando dozzine di zone diverse alla ricerca di tesori, di mostri da sconfiggere e di incarichi secondari, affidati dai numerosi personaggi non giocanti.

La struttura di *The Legend* è divisa in due sezioni principali, che si intersecano costantemente. Da una parte c'è la perlustrazione del mondo, che avviene in tempo reale, dall'altra ci sono i combattimenti a turni che si svolgono su una mappa a esagoni. Mentre nella prima sezione si comanderà un solo eroe (mago, guerriero o paladino), non appena si incontreranno dei nemici si accederà alla mappa tattica in cui si avrà il controllo di un team formato da alcuni guerrieri. Si tratta di personaggi molto diversificati, che spaziano dai comuni arcieri, fino ai grifoni alati, senza dimenticare fate, giganti e altre creature. Sebbene l'eroe non possa partecipare attivamente allo scontro, sarà in grado di assistere le sue truppe lanciando incantesimi ed evocando creature magiche. Le ambientazioni in cui si svolgeranno le battaglie dipenderanno dal luogo in cui si sarà incappati nel nemico e, per questa ragione, spazieranno da tranquille pianure, fino a claustrofobici sotterranei.

"È DIVISO IN DUE SEZIONI CHE SI INTERSECANO COSTANTEMENTE"

Per quanto abbiamo constatato finora, *King's Bounty: The Legend* conterà, oltre che su una struttura di gioco collaudata ("ispirata" a fuoriclasse come *Heroes of Might and Magic*), anche su una grande varietà di ambientazioni e personaggi. La grafica, dal canto suo non delude, presentando paesaggi colorati e originali. Vedremo se i ragazzi di Katauri Interactive sapranno mantenere le loro promesse. GIOCHI COMPUTER

Come da tradizione, vi troverete a combattere contro terribili mostri assetati di sangue.

Per esplorare il vasto mondo di gioco, conterete sulla velocità di un nobile destriero.

Gli arcieri sono eccezionali dalla lunga distanza, ma carenti nel corpo a corpo.

Da questa schermata si accederà a tutte le informazioni relative al team e alle abilità dei soldati.

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** Katauri Interactive
- **Provenienza:** Russia
- **Nati nel:** 2004
- **Storia:** Katauri Interactive è stata fondata nel 2004 e ha raccolto circa il 90% del personale di Elemental Games la cui fondazione risale, invece, al 1999.
- **Li conosciamo per:** Katauri non ha ancora prodotto nulla, ma oltre a *King's Bounty: The Legend* sta lavorando a un nuovo progetto: *BattleLords*.

ATTENDERE PREGO!

La vostra voglia di scontri fantasy a turni verrà soddisfatta entro la fine di quest'anno.

Abbiamo sguinzagliato i nostri inviati in giro per il mondo, con il preciso obiettivo di raccogliere le notizie più fresche e le indiscrezioni più subdole. Versatevi una bibita ghiacciata e sotto con l'informazione!

Azione

ASSASSIN'S CREED

Un assassino tiene in pugno le sorti della Terra Santa.

GALLERY

Conviene mantenere un comportamento educato e discreto, per non insospettire le guardie.

L'azione entra nel vivo quando Altair sbuca dalla folla e si appresta a colpire il suo obiettivo.

Altair potrà fare affidamento sui cavalli per superare agevolmente gli spostamenti più lunghi.

LA notizia che la pubblicazione di *Assassin's Creed* è prevista per il prossimo novembre è, già di per sé, sufficiente a rendere felice la redazione di GMC e con essa, ci auguriamo, anche i lettori che sanno apprezzare i giochi di spessore.

Se a questa, poi, si aggiunge la serie di nuove comunicazioni ufficiali diramate dagli sviluppatori, la situazione non può che degenerare in un'attesa spasmodica dell'erede spirituale del Principe di Persia.

Le parole, per certi versi di circostanza, pronunciate dal vice presidente del marketing di Ubisoft, Tony Key, evidenziano il valore che l'azienda attribuisce al nuovo prodotto: "*Assossin's Creed* rappresenta un titolo molto importante per Ubisoft e siamo emozionati all'idea di lanciare sul mercato una nuova serie, destinata a portare numerose innovazioni. Siamo certi, inoltre, che *Assossin's Creed* saprà soddisfare le attese e raggiungere ottimi risultati, fino a diventare uno dei giochi di punta della prossima stagione natalizia." Questa la posizione di chi il gioco lo sta ultimando, quanto a quella di chi, come noi, lo sta aspettando, le certezze partono dal fatto che l'Assassino è affidato alle cure di persone che hanno dimostrato di saperci fare con le ambientazioni mediorientali utilizzate a fini d'azione, sia in termini di design degli scenari, sia di sviluppo di sistemi di controllo impeccabili. Stiamo parlando, naturalmente, della serie *Prince of Persia*.

Prima di colpire, sarà necessario studiare la situazione da un punto d'osservazione privilegiato.

"Il protagonista si chiama Altair e di professione fa l'assassino"

Assossin's Creed sarà ambientato nel 1191, anno in cui la Terra Santa è squassata dalla Terza Crociata. Il protagonista si chiama Altair e di professione fa l'assassino. Non è, però, un ragazzo schierato con una delle due fazioni in lotta, bensì un agente sopra le parti, che ha intenzione di colpire sia musulmani, sia cristiani, con l'intento di riportare la pace nella sua terra e consapevole che le sue mosse influiranno sui momenti topici della vicenda narrata nel gioco. In qualità di appartenente alla segretissima setta degli Assassini, Altair è maestro nell'utilizzo delle armi e mostra una capacità fenomenale di muoversi senza destare l'attenzione dei suoi bersagli e dei suoi nemici. Aspetto fondamentale del gioco sarà la risposta della folla che, secondo le azioni compiute dal protagonista, sarà disposta ad aiutarlo nelle fughe o potrà decidere di ostacolarlo. *Assassin's Creed* sarà caratterizzato da ambientazioni ariose, da esplorare in piena libertà avvalendosi delle doti acrobatiche di Altair. Doti che, parola di sviluppatori, risalteranno in maniera evidente grazie ad animazioni realistiche e a un sistema di controllo intuitivo. GIOCHI COMPUTER

Data di uscita: Novembre 2007
Internet: www.assassinscreed.com

Azione

2025: BATTLE FOR FATHERLAND

La pace passa attraverso i mech.

Fino ad alcuni anni fa, le battaglie tra mech rappresentavano una consuetudine per i videogiocatori.
Si trattava, per lo più, di titoli con un spiccata propensione simulativa, basati su sistemi di controllo complessi. Ora, Akella si è posta l'obiettivo di far tornare in voga i mech con un prodotto di diversa natura. *2025: Battle for Fatherland* sarà un gioco d'azione con visuale in terza persona, in cui ci si troverà impegnati a combattere con unità robotizzate, attraverso una ventina di missioni sostenute da una precisa traccia narrativa. Nei panni di un coraggioso soldato delle Peacemaking Forces, bisognerà vedersela contro orde di terroristi e, nel farlo, sarà necessario alternare attacchi frontali a più circospette manovre di guerriglia. Il gioco metterà a disposizione strumenti bellici di varia natura, tra cui anche jeep e tank, ma la parte del leone la faranno indiscutibilmente i mech, che come esige la tradizione saranno personalizzabili sotto innumerevoli aspetti.

Il motore grafico Heavy Duty ha il compito di rendere credibili i movimenti dei mech.

Data di uscita: 2007
Internet: www.akella.com/en

Avventura

GRAY MATTER

Siete pronti a scoprire la forza della mente?

Chi ama le avventure di stampo classico conosce di certo *Gabriel Knight* e sa che è sinonimo di qualità.
L'autrice del gioco, Jane Jensen, è tornata a lavorare in digitale per dare vita a un mondo dominato da eventi sovrannaturali, nel quale i giocatori avranno modo di muoversi impersonando due diversi personaggi: il neuro-biologo David Styles e la sua assistente Samantha Everett. La scintilla che darà il via all'avventura scoccherà quando i due studiosi si metteranno al lavoro su un esperimento alla Oxford University, che prevede la partecipazione di sei volontari. Qualcosa non andrà per il verso giusto e, presto, inizieranno a verificarsi eventi misteriosi, non ultima la comparsa della moglie del dottor Styles... Nulla di insolito - direte voi - ma se si considera che la donna è deceduta alcuni anni prima in un orribile incidente, la prospettiva cambia! Lo stile grafico di *Gray Matter* è una commistione tra le due e le tre dimensioni: le prime utilizzate per rendere gli scenari con i dettagli che competono a un'avventura punta e clicca, le seconde destinate a dare forma ai personaggi.

Gray Matter prende in considerazione l'interpretazione che la psiche umana dà della realtà.

Data di uscita: Fine 2007
Internet: www.anaconda-game.com

USCIRÀ

QUANDO SARÀ PRONTO

Ecco i migliori giochi in via di sviluppo, ma quando li vedremo?

Legenda: Nuova Entrata ● è abbastanza probabile ● Ma ne siamo proprio certi? ● Non ci scommetteremmo

TITOLO	CASA	DATA DI USCITA	
Age of Conan - Hyborian Adventures	Funcom	2007	● (verde)
Alan Wake	Microsoft	2008	● (arancione)
Alien	Sega	2008	● (rosso)
Bioshock	2K Games	24 agosto 07	● (arancione)
Brothers in Arms Hell's Highway	Ubisoft	Novembre	● (verde)
Call of Duty 4	Activision	Fine 2007	● (verde)
Clive Barker's Jericho	Codemasters	Fine 2007	● (arancione)
Company of Heroes: Opposing Fronts	THQ	Novembre	● (verde)
Cryostasis	1C Company	2008	● (arancione)
Crysis	EA	Fine anno	● (verde)
Dragon Age	BioWare	Fine 2007	● (arancione)
Duke Nukem Forever	2K Games	2007	● (rosso)
Elveon	10Tacle	2007	● (arancione)
Empire Earth 3	Vivendi/Sierra	Ottobre	● (verde)
Enemy Territory: Quake Wars	Activision	Autunno 2007	● (verde)
FIFA 08	EA	Autunno	● (verde)
Frontlines: Fuel of War	THQ	2008	● (arancione)
Gray Matter	Anaconda	Fine 2007	● (rosso)
Guild Wars Eye of the North	NCsoft	Fine 2007	● (arancione)
Half-Life 2: Episode 2	Valve	Settembre	● (verde)
Helldorado Conspiracy	Atari	2007	● (arancione)
Hellgate London	EA/Namco	Estate	● (verde)
Kane & Lynch: Dead Men	Eidos	2007	● (arancione)
Left 4 Dead	Valve	Natale	● (verde)
Loki	Take Two	Agosto	● (arancione)
Lost	Ubisoft	2007	● (rosso)
Mass Effect	BioWare	2007	● (arancione)
Medal of Honor: Airborne	EA	Fine 2007	● (verde)
Night Watch	Nival	Inverno	● (verde)
Penny Arcade Adventures	Hothead Games	Fine 2007	● (rosso)
Portal	Valve	Settembre	● (verde)
Project Gray Company	EA	2007	● (rosso)
Rogue Warrior	Bethesda	Fine 2007	● (arancione)
Sacred 2: Fallen Angel	Ascaron	2008	● (rosso)
Sega Rally Revo	Sega	Autunno	● (arancione)
Silent Heroes	Paradox	Inverno	● (verde)
Sins of a Solar Empire	Stardock	Estate	● (verde)
Spore	EA	2007	● (arancione)
Storm of War: Battle of Britain	Ubisoft	2007	● (verde)
Stranglehold	Midway	2007	● (arancione)
Tabula Rasa	NCsoft	Autunno	● (arancione)
Team Fortress II	Valve	Settembre	● (verde)
The Club	Sega	Estate	● (arancione)
The Wheelman	Midway	Fine 2007	● (rosso)
The Witcher	Atari	Settembre	● (verde)
TimeShift	Vivendi	Autunno	● (arancione)
Turning Point Fall of Liberty	Codemasters	Fine 2007	● (arancione)
Universe at War	Sega	Autunno	● (verde)
Unreal Tournament 3	Midway	Fine 2007	● (verde)
Warhammer Online: Age of Reckoning	GOA	Inverno	● (arancione)
World in Conflict	Vivendi	Autunno	● (arancione)

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
I PIÙ ATTESI dai videogiocatori

Andrea Babich

BIOSHOCK
FPS Thriller

La mia passione per le console mi fa attendere *Bioshock* su Xbox 360 con ansia smodata, ma non posso restare insensibile alla superiorità tecnica del titolo Irrational se giocato su PC.

www.2kgames.com/bioshock/it/bioshock.html

Carlo Barone

ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS
FPS online

Sarà il nuovo "step" evolutivo degli sparatutto online, dopo l'ottimo esperimento di Splash Damage, nell'ambientazione che caratterizza *Quake*.

www.enemyterritory.com/

Lorenzo Camoglio

ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS
FPS online

Sono due anni che aspetto un nuovo capitolo della saga di *Quake*. Sono curioso di vedere se Splash Damage, dopo Raven, saprà migliorare ancora il multiplayer!

www.enemyterritory.com

sorbik

HELLGATE LONDON
GdR/Azione multiplayer

Chi non vorrebbe rivivere una specie di Diablo futuristico, con una grafica mozzafiato e un'immensità di strane armi e mostri?

www.hellgatelondon.com

???

I PIÙ ATTESI DAI LETTORI
Volete farci sapere qual è il vostro titolo più atteso? Scrivete una e-mail firmata all'indirizzo riportato qui sotto e indicateci il gioco, con una breve descrizione del perché lo state aspettando. Ogni mese pubblicheremo due dei vostri pareri. Mandate anche la foto! gmcattesi@sprea.it

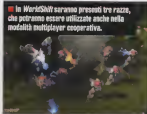
RTS

WORLDSHIFT

La fine del mondo arriva dallo spazio.

Dopo *Knights of Honor*, gioco di gestione in tempo reale che, nel 2004, si è meritato una valutazione di pregio sulle pagine di GMC, Black Sea Studios torna a far parlare di sé con un titolo di ispirazione cyber-fantasy che risponde ai crismi della strategia in tempo reale.

Tanto per cambiare, il futuro dell'umanità è flagellato da un evento infausto. Abbiamo appena fatto in tempo a colonizzare il sistema solare, ed ecco che un oggetto misterioso appare nell'orbita di Plutone. Gli scienziati non perdono tempo a battezzarlo Shard Zero, ovvero Frammento Zero, e a scoprire che emana un'aura venefica in grado di cancellare la vita. E così sia! Secoli dopo, la Terra non è più come la conosciamo: l'umanità vive segregata in cinque megalopoli che combattono tra loro per la sopravvivenza. Gli scontri sono articolati in tempo reale e basati sulla partecipazione di unità che i giocatori sono in grado di modificare secondo le proprie esigenze. Gli sviluppatori hanno anticipato che *WorldShift* sarà un gioco accessibile, che consentirà di apprezzare le meccaniche RTS anche a chi non ha ancora padronanza con il genere.

Data di uscita: N.D.
Internet: www.worldshift-game.com

In *WorldShift* saranno presenti tre razze, che potranno essere utilizzate anche nella modalità multiplayer cooperativa.

FPS Horror

ANDERSON & THE LEGACY OF CTHULHU

Quando l'albero genealogico gioca dei brutti scherzi...

Dare una definizione di *Anderson & the Legacy of Cthulhu* non è facile. Per farlo, ricorriamo alle parole di chi il gioco lo sta creando e lo ha descritto come "un racconto horror giocabile".

Tuttavia, le immagini e la presenza di 12 armi e 4 arene per le sfide in multiplayer lasciano intuire una propensione verso la carneficina pura e semplice, in stile FPS. Cosa sarà lo scopriremo in futuro, per ora dobbiamo limitarci a scoprire che il protagonista della vicenda è l'investigatore privato Robert D. Anderson e che la sua missione è scoprire le origini della propria famiglia. Non si tratta, però, di un monotono lavoro d'ufficio, tutt'altro... Robert lascia New York per recarsi in Germania, proprio nei primi mesi del secondo conflitto mondiale, e scoprire che nel castello dei suoi antenati si annida un culto segreto, che ha tra i suoi adepti numerosi membri delle SS. Si tratta dell'Ordine del Sole Nero ed è basato su culti esoterici che potrebbero mettere in pericolo il futuro dell'umanità.

La vicenda narrata in *Anderson & the Legacy of Cthulhu* trae ispirazione dai racconti horror di H.P. Lovecraft.

Data di uscita: Estate 2007
Internet: www.jowood.com

Combattimento aereo

BLAZING ANGELS 2: SECRET MISSIONS OF WWII

Sparatorie tra le nuvole, con un pizzico di realismo.

Missili a ricerca automatica del bersaglio e cannoni ad alta velocità sono solo alcune delle armi sperimentali di *Secret Missions of WWII*.

Il primo episodio della serie *Blazing Angels* è stato accolto con favore sia dalla stampa specializzata, sia dai giocatori, quindi è logico che Ubisoft abbia deciso di tornare sull'argomento.

Il titolo del seguito, *Secret Missions of WWII*, lascia intendere il cambiamento nello stile delle missioni, che non vedranno più la partecipazione di squadriglie convenzionali e saranno affidate allo squadrone dell'Operazione Wildcard. Il giocatore sarà impegnato a pilotare prototipi, tra cui il Gotha Go 229 e il DH Vampire F Mk 1, con il compito di sabotare i piani del Terzo Reich orientati allo sviluppo di un'arma di distruzione di massa. Le 18 missioni del gioco saranno ambientate in scenari ben definiti, come San Pietro a Roma e la Piazza Rossa di Mosca, ma non mancheranno cieli più esotici, come quelli sovrastanti le vette dell'Himalaya e la Cina. Nel corso delle operazioni, sarà necessario bombardare infrastrutture militari, soffiare al nemico armi segrete e distruggere dirigibili Zeppelin. La natura degli obiettivi sottolinea la vocazione non simulativa di *Blazing Angels* e la prospettiva di un divertimento esplosivo e immediato.

Data di uscita: Agosto 2007
Internet: www.blazing-angels.com

Avventura

SO BLONDE

Ecco come sarebbe vivere all'epoca dei pirati.

Il team francese Wizarbox sta completando la fase di ottimizzazione di *So Blonde*, un'avventura punta e clicca nel cui sviluppo è stato coinvolto anche Steve Ince, che a suo tempo aveva lavorato a *Broken Sword*. Protagonista delle vicenda è la diciassettenne Sunny Blonde, che si ritrova sola soletta su un'isola misteriosa, dopo che la nave da crociera su cui viaggiava insieme ai genitori è misteriosamente scomparsa. Per motivi che rimangono tutti da chiarire, l'epoca in cui la ragazza dovrà destreggiarsi avrà a che fare con i pirati e ciò comporterà non pochi problemi alla protagonista, abituata ai lussi e agli agi della nostra epoca. Come farà a cavarsela senza il suo telefonino? Come potrà sopravvivere senza i suoi costosi trucchi? Sono misteri su cui torneremo non appena il gioco verrà pubblicato in Italia. Al momento, infatti, il lancio avverrà sul mercato tedesco.

Data di uscita: Novembre 2007
Internet: www.wizarbox.com

Avventura

THE PATH

Che denti aguzzi che hai!

Abituati come siamo, fin da piccoli, a vedere in Cappuccetto Rosso una bambina dolce e carina, non possiamo che restare sbalorditi di fronte alla rilettura della fiaba riproposta dal gruppo di sviluppo Tale of Tales.

The Path prende in considerazione il racconto dei fratelli Grimm e ci presenta una protagonista alle prese con le angosce esistenziali proprie dell'adolescenza. Quando la mamma la spedisce a consegnare il suo celeberrimo cestino pieno di cibo, la ragazza prende l'iniziativa di lasciare il percorso prestabilito e di addentrarsi nella foresta, per dare libero sfogo alla sua passione per i lupi. Nel corso della vicenda, si vestiranno i panni di sei differenti protagonisti, ciascuno contraddistinto da una personalità ben delineata, e sarà necessario interagire con un'ampia serie di personaggi non giocanti. Gli sviluppatori parlano di una marcata libertà d'azione, ancora tutta da confermare, mentre appare già evidente il pregevole lavoro svolto in termini di design e stile grafico.

Data di uscita: 2008
Internet: www.tale-of-tales.com/ThePath

In *The Path* saranno presenti numerosi personaggi capaci di reagire autonomamente alle azioni del giocatore.

PILLOLE

SWORD OF THE NEW WORLD: GRANADO ESPADA
Verrà pubblicato nel corso dell'estate con etichetta K2 Network l'interessante MMORPG *Sword of the New World: Granado Espada*. Scriviamo interessante, perché proporrà un sistema di combattimento insolito, battezzato dagli stessi sviluppatori Multi-Character Control (MCC), in virtù del quale sarà possibile controllare contemporaneamente tre personaggi distinti. In attesa di tornare sull'argomento in maniera più approfondita, vi rinviamo al sito Web ufficiale www.swordofthenewworld.com.

BEOWULF
Lo sviluppo del gioco basato sull'omonimo film atteso nelle sale per 16 novembre è stato affidato a Ubisoft, il cui presidente Yves Guillemot ha dichiarato che la sua azienda: "È davvero emozionata di poter collaborare con Paramount Pictures, Shangri-La e con il team creativo di ImageMovers, con l'obiettivo di trasportare tutti gli elementi e la trama del film nell'universo interattivo di un videogioco."
La vicenda, basata sul poema epico scritto in lingua anglosassone nell'VIII secolo, narra le gesta del valoroso guerriero Beowulf, che dopo aver ucciso il mostro Grendel, deve combattere contro l'ira funesta della madre di quest'ultimo. Per ulteriori informazioni sul film visitate il sito www.beowulfmovie.com.

MONOLITH CERCA IL TITOLO
Sul sito www.nameyourfear.com, il team di sviluppo Monolith ha indetto un concorso per stabilire il titolo del seguito del celebre sparatutto in soggettiva *F.E.A.R.*. La competizione permetterà a tre fortunati, selezionati dalla stessa Monolith, d'incontrare gli sviluppatori negli studi, ovviamente spesati in tutto e per tutto. Purtroppo, il concorso è valido solo negli Stati Uniti, ma siete comunque invitati a seguire lo sviluppo della fase finale, che si svolgerà tra il 23 e il 27 di luglio.

PILLOLE

MILESTONE SVILUPPERÀ MOTOGP 07
Milestone ha sottoscritto un accordo con Capcom in base al quale svilupperà la versiona PlayStation 2 di *MotoGP '07*, il gioco ufficiale del campionato mondiale MotoGP atteso sugli scaffali il prossimo autunno. La notizia non riguarda per il momento il pubblico PC, ma vista l'esperienza di Milestone con i giochi di guida, e in particolare di moto, per computer non ci stupiremmo di ricevere interessanti novità in futuro. Attenzione, nel frattempo, a non confondere il prodotto di Capcom con quello di THQ, sviluppato da Climax e disponibile nei negozi in versiona PC dal prossimo agosto.

RACE - THE WTCC GAME: CATERHAM
È da poco disponibile nei negozi e online la nuova espansiona per *RACE - the WTCC Game* dedicata ai bolidi della Caterham a sviluppata per celebrare i 50 anni della Caterham Cars Ltd. Nel nuovo pacchetto sono incluse 60 vetture a due circuiti: Estoril e Imola.

STRANGER
Dopo essersi fatta notare con *Sudden Strike* circa sei anni orsono, Fireglow Games torna sulla scena con una nuova commistione tra gioco di ruolo e strategia. *Stranger* è ambientato in un mondo fantasy pervaso dall'eterna lotta tra il bene e il male. Il prodotto risponde a tutti i crismi dei GdR e propone numerose quest, punti esperienza e un'interminabile seria di attacchi convenzionali e magici. Per ulteriori dettagli: www.fireglowgames.com (in inglese).

THE SIMS 2 H&M FASHION STUFF
Se vi piace seguire la moda spendendo poco, di certo conoscete la catena di negozi H&M. Ora, potete fare esperimenti con i suoi capi di abbigliamento senza neppure uscire di casa. Vi basterà essere in possesso di una copia di *The Sims 2* e acquistare l'espansione *H&M Fashion Stuff* (14,90 euro). Oltre a disegnare nuovi vestiti, avrete anche l'opportunità di vedere le vostre creazioni sfilare su una passerella virtuale. Collegatevi al sito www.TheSims2FashionRunway.com e date libero sfogo alla vostra creatività.

Gioco di guida

NEED FOR SPEED PROSTREET

La voglia di velocità non mostra segni di cedimento.

Da quanto sappiamo, gli urti ci saranno e lasceranno evidenti segni sulle carrozzerie.

In *Need for Speed ProStreet* sarà possibile lavorare sulle prestazioni delle vetture.

Electronic Arts è maestra indiscussa nelle serie prolifiche. E non parliamo solo di quelle dedicate agli sport.

Prendete *Need for Speed*, per esempio: abbiamo da poco finito di apprezzare tutte le sfumature di *Carbon*, che subito veniamo stuzzicati da un comunicato stampa che narra i pregi del prossimo episodio. Scrive EA che: "L'esperienza di gioco, nello stile *Need for Speed*, sarà completamente rinnovata, e catapulterà il giocatore in competizioni testa a testa con i migliori piloti in un susseguirsi di corse al cardiopalmo." Scopriamo, poi, che la tecnologia Autosculpt verrà evoluta in modo da permettere interventi radicali non solo sull'aspetto esteriore dei bolidi, ma anche sulle loro prestazioni. Il motore grafico, inoltre, verrà potenziato in modo da esaltare gli urti e le ammaccature che ne conseguono. Gli sviluppatori tengono anche a precisare che la I.A. sarà oggetto di modifiche volte a rendere più realistico il comportamento dei piloti gestiti dalla CPU.

Data di uscita: Autunno 2007
Internet: www.ea.com/nfs/prostreet

Avventura

SAM & MAX

In arrivo la prima stagione su DVD.

Fino a oggi, le avventure dei detective Sam & Max erano acquistabili solo via Internet, con i limiti di proliferazione del divertimento che ciò comporta in territori non coperti dalla Banda Larga. La serie di TellTale Games è strutturata a episodi: sei quelli che compongono la prima stagione della saga. Stando al comunicato ufficiale, tutti troveranno posto nel supporto fisico che verrà pubblicato ad agosto in contemporanea mondiale.Il gioco verrà venduto al prezzo di 30 euro - comprenderà intriganti contenuti bonus, tra cui la colonna sonora in formato MP3, alcune immagini per il desktop del computer e un filmato dedicato al dietro le quinte.
Non mancheranno, poi, una valanga di disegni e un gigantesco poster.

Data di uscita: A[illegible]
Internet: [illegible]

Combattimento spaziale

TARR CHRONICLES

Il destino dell'umanità si decide tra le stelle.

Indovinate un po' come sarà il nostro futuro, secondo il gruppo di sviluppo Kvazar Studio? Esatto, sarà l'ennesimo disastro.

Tanto per cambiare, l'universo è allo sbando e l'umanità si avvia sul viale del tramonto, ma proprio quando la situazione pare compromessa del tutto, ecco che l'astronave Talestra scopre un'antica città, in cui è custodito il manufatto che potrebbe salvare la nostra specie. Peccato solo che gli alieni abbiano piani diversi per l'oggetto in questione e, subito, si lancino all'assalto della nave spaziale. Da un prologo non troppo originale, scaturisce una simulazione di combattimento spaziale certamente non innovativa dal punto di vista della meccanica di gioco, ma comunque sostenuta da un motore grafico che pare in grado di dire la sua. *Tarr Chronicles* è strutturato su nove missioni principali, che a loro volta si dipanano in circa 15 obiettivi ciascuna, e mostra una spiccata propensione alla personalizzazione dei 60 vascelli disponibili, che potranno essere modificati con più di 150 armi e accessori.

Data di uscita: Settembre 2007
Internet: www.akella.com/en/

Gli scenari di *Tarr Chronicles* sono arricchiti da una miriade di basi spaziali e strutture orbitanti.

I mezzi da combattimento sono presenti, rimane da verificare se e come sarà possibile utilizzarli.

I combattimenti non prevedono soste, in quanto non esistono pause di caricamento tra i livelli.

FPS

HAZE

La parola passa ai mercenari!

Free Radical è salita agli onori delle cronache con la serie di FPS per console *TimeSplitters* ed è nota al pubblico PC per il suo convincente *Second Sight*.

Dopo anni di fatiche, il team di sviluppo sta per ultimare la sua nuova opera. Si tratta di *Haze*, uno sparatutto in soggettiva ambientato nel 2048, epoca in cui i governi hanno deciso di assegnare le operazioni belliche alle Corporazioni Militari Private. Nei panni di una [illegible] della [illegible] Mantel, sarete impegnati a combattere contro i ribelli della Promise Hand e scoprirete che nel mondo nulla è come sembra. Vorremmo tanto svelarvi qualcosa in più della trama, ma i portavoce di Free Radical sono abbottonatissimi. Possiamo narrarvi, invece, i prodigiosi effetti del [illegible]. Oltre che sul piano pratico, il Nectar si dimostra interessante anche su quello estetico, dato che, mediante il Disparity Rendering System, *Second Sight* è in grado di adattare la visuale del giocatore alle mutevoli condizioni vitali e del campo di battaglia.

Data di uscita: [illegible]
Info: [illegible]

Avventura

ANACAPRI THE DREAM

Se pensate a una vacanza da sogno, vi sbagliate di grosso!

Anacapri – The Dream è un'avventura punta e clicca con visuale in prima persona ambientata sulla favolosa isola di Capri, nello specifico nella sua parte alta, conosciuta come Anacapri. Nei panni del Dottor Nico N, esperto di archeologia e studioso di antiche civiltà, verremo chiamati in causa per portare a termine una missione alquanto complessa: trovare il misterioso e pericolosissimo Disco di Ossidiana, prima che cada nelle mani di alcuni loschi figuri. Il riferimento al sogno (the dream) presente nel titolo, tuttavia, lascia intendere che la realtà dei fatti non è quella che appare e che qualcosa di misterioso si cela nel mondo circostante. *Anacapri – The Dream* è attualmente disponibile nei principali negozi online e può essere acquistato al prezzo di 24,90 euro.

Data di uscita: [illegible]
Internet: [illegible]

MASSACRARE CON STILE

Il sistema di combattimento di *The Witcher*, oltre a essere più dinamico e coinvolgente rispetto ad altri per effetto del tempismo necessario a concatenare combo d'attacco, consente anche di scegliere diversi stili di scherma. In base alla scelta dell'arma da utilizzare (nonostante le preferite di Geralt siano sempre le spade) e del relativo materiale costruttivo (metallo per gli avversari normali, argento per i Non Morti), è possibile ingaggiare i nemici con tre tecniche fondamentali di combattimento diverse:

Strong: uno stile potente e risoluto, consigliato soprattutto per tenere testa ai nemici più grossi e aggressivi.

Fast: una tecnica veloce e altamente coreografica, ideale per incalzare avversari agili e imprendibili come gli assassini.

Group: una scherma eclettica, perfetta per affrontare gruppi di nemici spezzando l'accerchiamento.

I combattimenti di *The Witcher* si svolgeranno a suon di coreografici incantesimi e precisi fendenti.

Le arti magiche giocheranno un ruolo più o meno importante, secondo il personale sviluppo statistico delle abilità del protagonista.

ISTANTANEA SU: THE WITCHER

Casa: Atari
Sviluppatore: CD Projekt RED
Genere: Gioco di ruolo
Requisiti di sistema: CPU a 1 GHz, 256 MB di RAM, Scheda 3D 64 MB DX 9.0, Windows XP/Vista
Internet: www.thewitcher.com
Nei Negozi: Settembre 2007
Perché aspettarlo: Perché offrirà un'esperienza di ruolo gotica e originale, in una forma adulta e profonda nella sostanza, supportata dal collaudato (e migliorato) motore grafico di *Neverwinter Nights*.

THE WITCHER

Il ruolo di *The Witcher* è rivoluzionare i giochi di ruolo, virando verso un'inedita maturità.

CHI sentenzia che il genere dei GdR ha ormai raggiunto una propria maturità, deve ancora giocare a *The Witcher*.

E si badi bene, non stiamo parlando di una maturità tecnica, che capolavori come *Oblivion* e *Neverwinter Nights 2* hanno già ampiamente mostrato sia sul piano grafico, sia su quello della struttura di gioco, ma piuttosto di una maturazione dal punto di vista delle tematiche narrative, degli scenari morali e delle conseguenze sociali da affrontare responsabilmente durante tutto il corso del gioco. I GdR (cartacei o su PC) si distinguono dalle altre forme d'intrattenimento e finzione ludica proprio in funzione del ruolo che si è chiamati a interpretare tramite una successione di scelte ben precise, etiche e morali innanzitutto.

In questo senso, *The Witcher* incarna al meglio la definizione di "gioco di ruolo", prevedendo una serie ben congegnata di scelte dalle conseguenze certe e a lungo termine sullo sviluppo del personaggi e della trama, determinando anche a quale dei tre finali del gioco si approderà. Ma non è tutto. Per scoraggiare l'ormai dilagante pratica del "salva & ricarica" ogni qual volta ci si trova alle prese con una decisione dalle sgradite conseguenze immediate, gli sviluppatori hanno pensato di dilazionare gli effetti delle scelte compiute lungo tutto il prosieguo del gioco (anche a decine di ore di distanza), sottolineandoli con opportuni flashback narrativi.

"SEMBRA FATTO SU MISURA PER ESALTARE IL REALISMO DELL'ETÀ DI MEZZO"

La rigiocabilità di *The Witcher*, come dimostrato dalla versione che abbiamo provato negli uffici milanesi di Atari, è garantita anche da originali scelte di design volte a interpretare, al meglio, lo spirito adulto delle opere letterarie di Andrzej Sapkoski. Lo scenario grafico e narrativo proposto è cupo e minaccioso, profondamente caratterizzato da una connotazione sociale e politica assimilabile a quella del nostro Alto Medioevo, e coinvolge le creature fantastiche con cui il protagonista, un carismatico killer mutante di nome Geralt, si trova a interagire.

Il flessibile motore di gioco, una versione notevolmente potenziata dell'Aurora Engine del primo *Neverwinter Nights*, sembra fatto proprio su misura per esaltare il crudo realismo rappresentativo dell'Età di Mezzo, in ideale contrapposizione ai soliti bucolici panorami in stile Terra di Mezzo.

Insomma, pur mantenendo una decisa impronta fantasy, *The Witcher* promette un'esperienza diversa dalle altre, per molti versi più vicina alle problematiche del mondo reale. Volare con la fantasia mantenendo i piedi per terra: se non è una rivoluzione questa... GIOCHI COMPUTER

CHI È SAPKOWSKI?

Un gioco di ruolo polacco ispirato a romanzi fantasy polacchi: non fa una grinza, vero? Andrzej Sapkoski è un apprezzato autore di libri e racconti fantasy pubblicati ormai in mezzo mondo – ma non ancora qui da noi – e caratterizzati da costanti agganci sociologici e morali al mondo reale, di cui la saga di "The Witcher" (composta già da cinque romanzi e da quattro racconti brevi) è il più fulgido esempio.

Rapture è sconvolta da una lotta senza quartiere per l'Adam.

ISTANTANEA SU: BIOSHOCK

- **Casa:** 2K Games
- **Sviluppatore:** Irrational Games
- **Genere:** FPS thriller
- **Requisiti di sistema:** CPU 3 GHz, 1 GB di RAM, scheda 3D DX 9 128 MB RAM
- **Internet:** www.2kgames.com/bioshock/it/bioshock.html
- **Nei Negozi:** Fine agosto 2007
- **Perché aspettarlo:** I motivi sono tanti, dalla grandiosità grafica all'eccellente qualità sonora; tuttavia, se serve proprio una ragione, si tratta degli stessi sviluppatori che hanno creato titoli del calibro di *System Shock* e *SWAT 4*.

Il rag-doll (il sistema che governa il comportamento dei corpi dei nemici) è convincente e, insieme al motore fisico, rende il mondo di *Bioshock* molto realistico.

UPGRADE ARMATI

In un campo di battaglia grande come una città, esistono decine di armi che aspettano solo di essere recuperate e utilizzate. Revolver, fucili a pompa, mitragliatori, lanciarazzi, balestre sono alcuni esempi. Il bello è che, in *Bioshock*, esistono tre munizioni per ogni arma, che la possono rendere inutile o particolarmente letale contro avversari di un certo tipo. Per esempio, caricare il revolver con proiettili perforanti sarà decisamente utile in presenza di nemici corazzati. Inoltre, ogni arma può essere upgradata fino a tre volte: abbiamo visto fucili con carrucole laterali per caricamenti extra-rapidi!

BIOSHOCK

Paolo Paglianti scende sotto i mari, alla scoperta del paradiso perduto. O dell'inferno ritrovato?

UN'accusa che viene mossa spesso ai videogiochi è quella di essere poco maturi, non solo nei contenuti, ma anche nei temi trattati. Quanti sono i titoli, per esempio, in cui si parla di politica, sociologia ed eugenetica?

Ben pochi, in effetti. *Bioshock* sarà fra questi, dato che basa le proprie fondamenta sull'utopia subacquea di Andrew Ryan, un magnate dell'industria che, nel secondo dopoguerra, decide di costruire la città dei propri sogni là dove il resto del mondo (diviso tra capitalismo selvaggio e comunismo totalitario) non potrà toccarlo nemmeno con una guerra atomica, ovvero in fondo al mare. Una città in cui, citiamo letteralmente, "il debole non prevaricherà il più forte", in cui il genio delle menti brillanti non verrà annacquato dalla stupidità dell'uomo comune, dove le persone che contano, in base al proprio cervello e non al censo o alla famiglia in cui sono nate, saranno poste sul giusto piedistallo.

L'arrivo a Rapture, come è stata battezzata la metropoli subacquea di Ryan, non sarà dei più tranquilli – ricorderà un po' il primo episodio di "Lost". Una volta raggiunto il faro che si ergerà solitario proprio a poche bracciate dal luogo del disastro, troverete un batiscafo che vi farà raggiungere, in men che non si dica, l'approdo di Rapture. Avvicinandovi alle mille luci della città, vi sembrerà di rivivere alcune sequenze di "Metropolis", il celebre film di fantascienza del 1927 di Fritz Lang: l'architettura futurista, con statue umanoidi slanciate verso l'alto, grattacieli collegati da condotti pressurizzati, e le luci intermittenti dei neon creano un panorama impagabile già dalla "presentazione" del gioco.

Non appena arrivati al "porto", scoprirete che qualcosa non va: non solo vi ritroverete in un ambiente deserto, ma evidenti segni di rivolta (cartelloni di protesta abbandonati sulle panchine dell'attracco, vetri infranti e avvisi di "ordine pubblico") lasceranno supporre che a Rapture l'utopia sia rimasta tale. Il fatto che il primo incontro con un abitante della città sia del tipo letale toglierà ogni dubbio: la metropoli subacquea sembra essere vittima di una strana pazzia collettiva, che spingerà i pochi sopravvissuti a caricarvi a vista con qualsiasi arma a disposizione, da spranghe e chiavi inglesi a mitra e bombe a mano.

Si dice che un'immagine valga più di mille parole, e ciò è particolarmente vero nel caso di giochi come *Bioshock*. Non tenteremo nemmeno di descrivere la qualità visiva di questa esperienza ludica, dato che ci servirebbero tutte le 144 pagine di GMC e sarebbe probabilmente un tentativo vano. Ogni essere vivente, ogni distributore di bevande, ogni mobile è dettagliato in un modo pazzesco, e il risultato finale è una grafica che non ha molto da invidiare ad altri attesi capolavori quali *Crysis*.

Il paragone è particolarmente calzante anche considerando che si tratta, in entrambi i casi, di sparatutto in prima persona: tuttavia, dove *Crysis* punterà sull'azione adrenalinica, *Bioshock* sarà un gioco più riflessivo, dove usare il cervello magari non sarà necessario per arrivare alla fine, ma risulterà piuttosto gratificante.

Su Rapture non troverete una serie di stanze collegate da corridoi, ognuna delle quali abitata da una serie di nemici più o meno

LANCIA UN PLASMID

I Plasmid sono quello che in *Oblivion* è rappresentato dagli incantesimi. Sebbene limitati nel numero, vi permetteranno dei poteri telecinetici: di congelare acqua e aria di fronte a voi, di incendiarle, di lanciare scariche elettriche, e via dicendo. Mentre un mago di *Oblivion*, una volta imparato un incantesimo, può usarlo più o meno quando vuole, a Rapture non solo dovrete "spararvi in vena" l'Eve (quello che sarebbe il Mana in un gioco di ruolo, l'energia che vi permette di usare un potere genetico), ma anche selezionare uno dei poteri da "attivare" negli appositi sportelli della "banca genetica". Di fatto, anche se raccoglierete una ventina di Plasmid, vi sarà consentito averne attivi molti meno: all'inizio due e, man mano che acquisirete esperienza, arriverete a otto. L'interfaccia della versione PC di *Bioshock* è stata progettata appositamente per sfruttare il mouse e la tastiera.

I dottori di Rapture non sono interessati a curarvi: preferiranno sforacchiarvi e farvi a pezzi.

I Big Daddy sono degli ossi molto duri, ed è piuttosto difficile eliminarli a colpi di mitra o di pistola: meglio ricorrere a tattiche più creative.

assortiti. L'architettura assomiglierà a quella di una piccola città, con delle "piazze" su cui si affacciano negozi, nuclei abitativi, cucine, bagni e via dicendo. Sebbene il gioco sia diviso in sette macro-livelli, ognuno di essi è ben lontano dal presentarsi come un "tunnel" dall'entrata all'uscita. Dovrete visitare ed esplorare gli stessi spazi in tempi diversi, lasciando il dilemma rappresentato da una porta chiusa, una slavina di ghiaccio o un detrito piantatosi di traverso sulla vostra strada per quando avrete trovato una soluzione praticabile, che magari vi attenderà a centinaia di metri di distanza.

Spesso, la soluzione sarà un upgrade genetico. Capirete, infatti, che Rapture è stata devastata dalla scoperta di Adam, una sostanza in grado di modificare geneticamente gli esseri umani con estrema facilità. I ricercatori di Rapture, appena scoperto Adam, si sono messi all'opera per creare i Plasmid, ovvero delle modifiche genetiche molto speciali, che qualsiasi essere umano è in grado "usare" istantaneamente. Ecco, quindi, che dovrete decidere se cercare soluzioni a base di telecinesi

"LA SOLUZIONE SARÀ SPESSO UN UPGRADE GENETICO"

o di fiammate dantesche: nulla vi vieterà di "tornare indietro" a uno sportello della banca genetica e scambiare un potere con un altro.

Il mondo fisico di Rapture vi spingerà, d'altra parte, a essere particolarmente creativi: una stanza piena di nemici che non vedranno l'ora di squartarvi potrà essere affrontata come in un qualsiasi FPS, con valanghe di piombo e dozzine di sprangate. Oppure, sarete liberi di utilizzare il Plasmid che fa incavolare di brutto un nemico contro un altro, e godervi lo spettacolo da un punto comodo e, preferibilmente, un po' lontano. O, ancora, potrete trovare una torretta di guardia automatica, "hackerarla" risolvendo un piccolo rompicapo (simile al vetusto *Pipemania*) e lasciare alle sue canne binate il compito di ripulire la stanza. C'è dell'acqua per terra? Niente di meglio che una bella scarica di elettricità al momento giusto per fulminare tutti i nemici bagnati. Una pozza d'olio? Incendiate tutto con l'apposito Plasmid. Nel livello di *Bioshock* che abbiamo esplorato da cima a fondo, abbiamo trovato decine di spunti per soluzioni creative e interessanti: in particolare, è stato divertente spendere qualche minuto per hackerare una torretta lanciamissili per poi attirare tutti i nemici verso i suoi mortali razzi esplosivi. E tutto questo con due soli poteri Plasmid piuttosto simili.

Quanto impiegherete per arrivare alla fine dell'incubo di Rapture? Secondo i programmatori, per completare i sette macro-livelli saranno necessarie non meno di venti, venticinque ore, soprattutto se spenderete un po' di tempo a esplorare ogni anfratto e a sperimentare con le quasi illimitate possibilità offerte dai Plasmid. Tuttavia, anche se fossero "solo" 15 ore, si tratterà di uno dei modi migliori per impiegare il proprio tempo con un computer ■ GIOCHI COMPUTER

ADAM
La sostanza scoperta sul fondo del mare che permette di modificare molto velocemente la struttura genetica degli esseri umani.

EVE
Un siero che deve essere iniettato nel vostro corpo prima di poter utilizzare i Plasmid. In sostanza, il Mana per gli incantesimi in un gioco di ruolo.

GENE TONIC
Una modifica genetica che installa dei poteri "passivi", come una migliore abilità nell'hacking, una protezione più efficace, o una rendita più pronunciata dei medikit.

PLASMID
Una modifica genetica che installa poteri "attivi", quali lanciare fulmini, incendiare tutto quello che c'è intorno, capacità telecinetiche, e via dicendo.

SPLICER
Gli abitanti di Rapture impazziti completamente a causa dell'uso sconsiderato dei Plasmid e dell'Eve. Tendenzialmente, cercheranno di uccidervi, squartarvi, bruciarvi, farvi esplodere, sbranarvi o piantarvi bisturi e forbici dove non si dovrebbe neanche pensare. Quindi, sparate per primi.

LITTLE SISTER
La traduzione ufficiale in italiano non esiste ancora: queste "sorelline" sono, di fatto, un sistema ben congegnato per recuperare Adam e Eve dai cadaveri sparsi un po' ovunque. Fanno coppia con i Big Daddy.

BIG DADDY
Letteralmente, "paparino". Nella realtà distorta di Rapture, un armadio a due ante in uno scafandro corazzato pieno di armi e con il chiodo fisso di uccidere chiunque minacci, importuni o guardi storto la sua "little sister".

ATLAS
La vostra guida in Rapture: dal momento dell'arrivo in poi, vi suggerirà cosa fare per non finire ammazzati ogni tre metri dalle insidie genetiche presenti in ogni angolo.

ISTANTANEA SU: *WORLD IN CONFLICT*

- **Casa:** Vivendi Games
- **Sviluppatore:** Massive Entertainment
- **Genere:** RTS
- **Requisiti di sistema:** CPU 3 GHz, 1 GB di RAM, Scheda 128 MB RAM, Banda Larga
- **Internet:** www.worldinconflict.com
- **Nei Negozi:** Autunno 2007
- **Perché aspettarlo:** Promette di ridefinire il genere degli RTS, in virtù di un comparto grafico strabiliante, una trama accattivante e una meccanica di gioco raffinata.

La qualità visiva di *World in Conflict* lascia senza parole.

ATTACCO TOTALE!

Nei primi giorni di giugno Massive Entertainment ha promosso una massiccia campagna di test per l'attesa modalità multiplayer di *World in Conflict*. Naturalmente anche GMC ha partecipato all'operazione. Nel gioco, fino a 16 partecipanti potranno sfidarsi sulla stessa mappa, suddivisi in squadre. In ogni istante sarà consentito comunicare con i propri amici o con altri utenti. Inoltre ci si collegherà a una partita in corso con estrema facilità.

WORLD IN CONFLICT

Cosa sarebbe successo se, negli Anni '80, l'Unione Sovietica avesse invaso l'Europa e gli Stati Uniti?

PER INGANNARE L'ATTESA

SUPREME COMMANDER

Mentre gli svedesi di Massive stanno dando gli ultimi ritocchi a World in Conflict, le alternative per gli amanti degli RTS non mancano. Per esempio, Supreme Commander firmato dal brillante Chris Taylor, che ha sbaragliato la concorrenza proponendo alcune innovative scelte di design.

VERSO la fine degli Anni '90, il team svedese Massive Entertainment sconvolse il panorama videoludico mondiale con l'innovativa serie *Ground Control*, una vera pietra miliare nel genere degli RTS in virtù di un comparto audio visivo stupefacente e di un innovativo uso della telecamera di gioco.

A distanza di molti anni, i ragazzi di Malmö (Svezia) sono tornati in azione con l'atteso *World in Conflict*, un RTS dalle potenzialità devastanti, che promette di rinfrescare un genere spesso troppo stereotipato. Dopo le ambientazioni futuristiche di *Ground Control*, Massive Entertainment ha scelto – in collaborazione con il celebre scrittore/analista americano Larry Bond – uno scenario più realistico per il rivoluzionario *World in Conflict*. L'ipotesi formulata dai game designer svedesi è piuttosto suggestiva: nel 1988, l'Esercito Sovietico ha invaso il territorio europeo, la NATO ha cercato di contrattaccare, ma ben presto si è trovata impegnata "sorprendentemente" anche sul suolo americano.

Toccherà a voi fermare l'avanzata "rossa" vestendo i panni di un comandante delle forze armate statunitensi: dovrete riconquistare i centri cittadini (assisterete impassibili alla distruzione di una Seattle ricostruita con una cura certosina) e le periferie cadute nelle mani delle truppe sovietiche.

La trama è stata elaborata dal famoso Larry Bond, un'autorità nel settore nonché autore di numerosi best seller sulla Guerra Fredda o su un'ipotetica Terza Guerra Mondiale, e sembra essere a "prova di bomba". Il plot narrativo appare coinvolgente e l'intreccio creato assicura qualcosa di più che una semplice raccolta di missioni da portare a termine.

World in Conflict – a detta degli stessi sviluppatori – promette di essere il titolo perfetto per avvicinare i neofiti al genere degli RTS. Non essendoci un vero e proprio sistema di gestione delle risorse (si parla di un sistema di crediti), i giocatori non dovranno preoccuparsi di costruire basi o di studiare gli intrecci del famoso "albero tecnologico" per accedere alle armi più devastanti. All'inizio di ogni partita, si disporrà di un certo quantitativo di crediti che potrà essere poi utilizzato in base alle proprie esigenze e alla propria

GROUND CONTROL
Massive Entertainment è stata fondata in Svezia nel 1997. Si è fatta conoscere in tutto il mondo grazie al primo *Ground Control*, cui sono seguiti l'espansione *Dark Conspiracy* e il seguito *Ground Control II*. Dal 2002 fa parte di Vivendi Universal Games

URAGANO ROSSO
La NATO si è scontrata con il Patto di Varsavia in un coinvolgente best seller scritto dal maestro Tom Clancy, in collaborazione con Larry Bond. Lo scenario ipotizzato in "Uragano Rosso" (Rizzoli, 1989) ricalca quello di *World in Conflict*.

L'Intelligenza Artificiale sembra essere dotata di un buon quantitativo di fosforo.

La telecamera di gioco permette un controllo totale dell'azione.

Le esplosioni sono strabilianti quanto a realismo.

"PROMETTE DI ESSERE PERFETTO PER AVVICINARE I NEOFITI AL GENERE DEGLI RTS"

sagacia tattica (le unità disponibili in principio saranno limitate). Le battaglie presentano una struttura molto aperta: le missioni saranno differenziate in base all'importanza e non dovranno essere portate tutte a compimento. La campagna per giocatore singolo di *World in Conflict* si svolgerà, per la maggior parte del tempo, sul suolo statunitense, successivamente si combatterà nel Vecchio Continente e nella stessa Unione Sovietica. Naturalmente, il giocatore sarà al comando delle forze americane, mentre quelle sovietiche dovrebbero essere disponibili nella modalità multiplayer.

Sul campo di battaglia, è facile restare colpiti dalla stupefacente grafica realizzata da Massive Entertainment: i modelli poligonali sono straordinari, gli effetti di luce, di distorsione del calore e quelli atmosferici sono semplicemente unici, mentre la trasparenza dell'acqua e le esplosioni (fino ad arrivare al disastroso fungo atomico) raggiungono un livello di accuratezza mai vista sinora in un titolo di questo genere. Dopo i primi istanti di gioco, ci si accorgerà dell'assenza di un elemento tipico degli RTS più tradizionali: la cosiddetta "nebbia di guerra". È possibile, infatti, zoomare a piacimento in lungo e in largo sul teatro di guerra, studiare il dislocamento delle truppe nemiche e le loro difese.

Gli scenari, in generale, sono sconfinati, mentre il cielo presenta nubi capaci di lasciare a bocca aperta anche il giocatore più esigente. Colline, sentieri, strade, ponti, esplosioni e cortine fumogene: ogni elemento è stato ricreato ad arte sfruttando il motore grafico sviluppato dalla stessa Massive Entertainment (denominato MassTech) e quello fisico (il classico Havok, in versione 4.5) per conferirgli il giusto realismo. Le animazioni particellari e gli shader utilizzati sono meravigliosi, mentre è consentito passare dalla visuale in stile satellite a quella in versione sparatutto in soggettiva con un paio di colpi di mouse. Un'altra peculiarità di *World in Conflict* è la completa distruttibilità degli scenari, mentre la variabilità delle condizioni meteorologiche aggiunge alla componente strategica un'ulteriore variabile di gioco.

Insomma, l'ultima produzione di Massive Entertainment pare avere tutte le carte in regola per sbaragliare la concorrenza e promette di ridefinire il concetto di strategia in tempo reale in modo diverso da quanto fatto dai recenti *Command & Conquer 3* e *Supreme Commander*. GIOCHI COMPUTER

ISTANTANEA SU: COH: OPPOSING FRONTS

- **Casa:** THQ
- **Sviluppatore:** Relic
- **Genere:** RTS
- **Requisiti di sistema:** CPU 2,5 GHz, 1 GB di RAM, scheda 3D 128 MB DX 9, DX 10 supportato
- **Internet:** www.companyofheroesgame.com
- **Nei Negozi:** 7 novembre 2007
- **Perché aspettarlo:** L'espansione di uno dei migliori RTS del 2006 è già meritevole di per sé. Se aggiungete la valanga di novità promesse (due intere nuove campagne e decine di unità mai viste prima), avrete capito che si tratta di un titolo da tenere sott'occhio. Ricordate anche che sarà indipendente dal gioco originale (potrete giocarci anche senza *CoH* – ma perché perdervi uno dei migliori RTS?).

Il realismo del motore grafico è incredibile: spostando la telecamera ad "altezza uomo" sembra di vedere uno sparatutto in prima persona.

DX 9 VS DX 10

Relic sta lavorando sul motore grafico per un "upgrade" particolarmente interessante, che vede l'inclusione del supporto per schede 3D DirectX 10. Giocando sotto Vista e con una scheda compatibile DX 10, le esplosioni saranno più realistiche, i giochi di luce più convincenti e, in generale, vedrete molte più "cose" su schermo. Tuttavia, considerate che il motore DX 10 sarà più pesante e quindi più lento di quello DX 9.

DX 9

DX 10

COMPANY OF HEROES: OPPOSING FRONTS

Uno dei migliori RTS del 2006 viene "espanso" su entrambi i fronti.

ESPANSIONE INDIPENDENTE

Come le espansioni di *Warhammer 40.000: Dawn of War* (sempre di Relic, non a caso), *Opposing Fronts* potrà essere installato indipendentemente dal gioco originale. Tuttavia, se avrete anche *Company of Heroes*, i due giochi si "fonderanno", e potrete usare gli elementi dell'uno nell'altro – la cosa è particolarmente importante per gli scontri online.

È difficile stabilire quale sia il miglior RTS degli ultimi sei mesi, dato che – come al solito – il genere degli strategici in tempo reale non è certo in crisi. Titoli come *Supreme Commander* e *Command & Conquer 3* ne sono l'evidente dimostrazione.

A GMC, riteniamo *Company of Heroes* e la sua controparte "fantascientifica" *Warhammer 40.000* tra i migliori giochi mai creati, non solo in ambito RTS. Oltre alla grafica da urlo, che fa sembrare *CoH* quasi un FPS dall'alto, il magnifico motore fisico, che consente di attaccare un villaggio passando letteralmente in mezzo agli edifici dopo averli demoliti, e l'eccezionale equilibrio tra le forze in campo, ciò che li rende spettacolari è la genialità degli sviluppatori, quei Relic già reduci da capolavori strategici quali *Homeworld*.

Seguendo la lodevole filosofia inaugurata dalle espansioni di *WH 40K*, anche l'inevitabile disco missioni di *Company of Heroes* sarà indipendente dal gioco originale: potrete installarlo senza avere il capolavoro ambientato durante lo sbarco in Normandia e nelle fasi immediatamente successive, catapultandovi direttamente nelle due nuove campagne di *Opposing Fronts*.

La prima vedrà l'esercito di Sua Maestà britannica alle prese con la liberazione di Caen, una delle battaglie più devastanti e dure della Seconda Guerra Mondiale. Assumerete il comando della Seconda Armata inglese, con la sua letale Royal Artillery (rispettata da alleati e nemici fin dalla guerra in Nord Africa) e i Commando a bordo dei silenziosi quanto pericolosissimi alianti, e dovrete affrontare nove missioni dalle spiagge Sword, Gold e Juno della Normandia fino a Caen, il fulcro della difesa tedesca in quel settore. L'esercito britannico è particolarmente adatto a una strategia difensiva, dato che può contare sulla devastante capacità distruttiva della sua artiglieria pesante da 75pdr. Tuttavia, alcuni nuovi elementi, come il centro HQ mobile e gli abilissimi Commando che potrete far atterrare dietro le linee nemiche, garantiranno un'agilità impareggiabile.

La seconda campagna è ambientata durante Market Garden, l'ambiziosa quando sfortunata (o mal orchestrata) operazione che avrebbe potuto far finire la guerra con almeno sei mesi di anticipo. Montgomery, il generale britannico che nel '42 era riuscito a mettere sotto scacco le forze dell'Asse nel Nord Africa, progettò un assalto aviotrasportato su vasta scala per prendere possesso di una serie di ponti

UNITÀ DI ÉLITE

Nei due eserciti inediti (la Seconda Armata britannica e la divisione Panzer Kampfgruppe tedesca), troverete parecchie novità, soprattutto sotto forma di unità d'élite a uso esclusivo dei due schieramenti. L'esercito di Sua Maestà può contare sulle batterie d'artiglieria canadesi – considerate particolarmente efficaci in un'armata che, già tradizionalmente, conta molto sui grossi calibri – sui Commandos da spedire dietro le linee nemiche, anche mediante silenziosi alianti, e su carri specializzati come il Firefly, uno Sherman in dotazione alle forze inglesi con un letale cannone da 76 a canna lunga montato al posto di quello "normale" (l'unico mezzo Alleato di terra in grado di impensierire i comandanti di Tigre). I crucchi, invece, avranno un vasto assortimento di mezzi corazzati a dir poco impareggiabili, come il King Tiger, il Panzer IVf, il cacciacarri Jadgpanther e i plotoni di Fallschirmjäger.

■ Il supporto per le DX 10 permetterà, a chi ha Vista e una scheda 3D compatibile, di ammirare esplosioni e ombre molto più ricche.

■ L'esercito di Sua Maestà può contare su ufficiali molto in gamba e su sbarramenti d'artiglieria senza pari.

■ Come nell'originale *Company of Heroes*, sarà fondamentale conquistare i punti strategici che garantiranno un maggiore afflusso di risorse.

"*OPPOSING FRONTS* SARÀ INDIPENDENTE DAL GIOCO ORIGINALE"

di cruciale importanza al fine di entrare in Germania dall'Olanda. L'operazione, che coinvolgeva intere divisioni britanniche e americane, risultava talmente vasta da essere a tutt'oggi, dopo 60 anni e innumerevoli progressi tecnologici, ancora insuperata per quantità di uomini e mezzi coinvolti.

L'aspetto particolare è che affronterete la missione nei panni di un generale tedesco a capo delle truppe d'élite germaniche, i famigerati Panzer Kampfgruppe, e potrete basare la vostra strategia sull'impareggiabile mobilità di queste unità (che peraltro erano supportate dai migliori carri armati visti sui campi di battaglia di tutta la Seconda Guerra Mondiale).

Le otto missioni vi vedranno combattere contro la 101esima Divisione Aviotrasportata americana e le unità della Guardia di Sua Maestà, per mantenere o riconquistare il controllo dei ponti che divideranno la Germania dagli Alleati.

Relic promette almeno 8-10 ore di gioco per ogni campagna e i programmatori si sono sforzati di legare le azioni tra loro in misura ancora maggiore. Per esempio, se completerete una missione conservando parecchie unità, potrete ritrovarvele in quella seguente.

Naturalmente, Relic si è sforzata di migliorare anche l'aspetto multiplayer, che è già più che pregevole in *Company of Heroes*. Josh Mosqueira, lead designer di *Opposing Fronts*, afferma che "le possibilità più immediate saranno date dai due nuovi eserciti, ma quelle più interessanti provengono dalle nuove unità e dalle nuove tattiche che potranno essere applicate ai combattimenti multiplayer. Contemporaneamente all'uscita dell'espansione, modificheremo la struttura dei nostri server di gioco, introducendo una modalità Osservatore, un sistema di partite basate sul ranking di ogni partecipante, e classifiche per i team, oltre all'opzione di aggiungere il nuovo sistema climatico anche agli scontri online dell'originale *CoH*".

Siamo sicuri che l'aggiunta dei "Tommy" inglesi e delle unità d'élite tedesche sarà così affascinante per i giocatori veterani di *Company of Heroes*, che presto le arene online diventeranno molto calde!

DX 10 FIN DA SUBITO!

Con un'abile mossa, Relic ha pubblicato una patch particolarmente importante (1.70) per *Company of Heroes*, che, oltre a inserire le solite migliorie e qualche nuova mappa multiplayer, consente di utilizzare il renderer DX 10 sui computer opportunamente equipaggiati (ovvero, con Vista e una scheda 3D compatibile). La patch introduce un nuovo sistema di illuminazione, esplosioni più spettacolari e, in generale, un feeling più ricco. Dato che la patch fa lavorare di più il vostro PC, non stupitevi se, soprattutto sulle configurazioni meno "pompate", noterete dei rallentamenti. Per funzionare, il supporto DX 10 richiede l'installazione dei driver NVIDIA Beta.

IL POTERE DEGLI UFFICIALI

Le missioni britanniche di *Opposing Fronts* porranno l'accento soprattutto sulla nuova figura dell'ufficiale, il tenente, che potrà fare la differenza nel momento del bisogno. Quando i vostri soldati staranno per ricevere tonnellate di esplosivo e piombo rovente sulle proprie teste, il tenente potrà tenere salda la formazione. Andando all'attacco, grazie ad abilità come "Carica Eroica" o "Posizione d'assalto", i Tommy inglesi non conosceranno né paura, né incertezze.

ISTANTANEA SU: FRONTLINES: FUEL OF WAR

- **Casa:** THQ
- **Sviluppatore:** Kaos Studios
- **Genere:** FPS
- **Requisiti di sistema:** CPU 2 GHZ, 1 GB RAM, scheda 3d 256 MB PS 2.0
- **Internet:** www.kaosstudios.com/games_ffow.html
- **Nel Negozi:** Inizio 2008
- **Perché aspettarlo:** È sviluppato da gente che se ne intende e lo schema di gioco sembra molto interessante, soprattutto se si prende in considerazione il multiplyaer. Ci sono ancora alcuni aspetti da sistemare, ma a Kaos non manca certo il tempo.

Giocando in single player, potrete contare sui vostri commilitoni come alleati: purtroppo, non avrete modo di impartire loro degli ordini.

I veicoli sono fondamentali nell'economia del gioco, tanto quanto i ruoli che impersoneranno i partecipanti alle sfide in Rete.

LA GUERRA DEI DRONI

Fra gli strumenti alternativi, abbiamo trovato particolarmente interessanti i droni, che in parte ci hanno ricordato alcune fasi dell'ottimo *Deus Ex*. Ce ne saranno due disponibili: uno "terrestre" e uno volante. Tramite un telecomando, sarete in grado di muoverli a piacimento per l'area di gioco mandandoli in avanscoperta. Nelle partite in multiplayer, inoltre, li potrete impiegare in maniera differente secondo il livello: a quelli più bassi, riuscirete solamente a muovere lo strumento avanti e indietro per il livello, mentre con l'esperienza, sarete anche in grado di fare sparare il robottino e – in casi estremi – di farlo esplodere in prossimità del nemico. Prestate molta attenzione, però: mentre controllerete il giocattolo radiocomandato farete bene a nascondervi, per evitare che un avversario vi elimini mentre sarete concentrati nell'esplorazione delle linee avversarie.

FRONTLINES: FUEL OF WAR

La linea del fronte si prepara ad avanzare e GMC manda in avanscoperta Alberto "Pape" Falchi!

PER INGANNARE L'ATTESA

BATTLEFIELD 2142
Nov 06, 9

Se amate gli sparatutto online futuristici, ora come ora, avete una sola scelta: l'eccellente *Battlefield 2142*.

THQ sembra essersi lanciata anima e corpo nei campi di battaglia degli FPS. Dopo l'ambizioso *S.T.A.L.K.E.R.*, provato pochi mesi fa da GMC, la casa americana è pronta a lanciare *Frontlines: Fuel of War*, progetto multipiattaforma sviluppato da Kaos Studios.

Il nome del programmatori vi giungerà nuovo, essendo questo il loro primo titolo, ma si tratta di un gruppo di persone che conoscono molto bene il mestiere: dentro Kaos convivono i Trauma Studios (che hanno realizzato il Mod *Desert Combat* per *Battlefield 1942*), alcuni elementi del team di ricerca e sviluppo di DICE (cui dobbiamo, appunto, *BF 1942*) e numerosi altri talenti (gente che ha lavorato per "robetta" come *F.E.A.R.*, *Doom 3* e *Medal of Honor*), per un totale di 75 impiegati.

Gli uffici di Kaos Studios sono situati a New York, non lontano dall'Empire State Building, e sono un dedalo di stanze affollate di persone di ogni età. Attualmente, tutti gli sforzi sono concentrati proprio sulla realizzazione di *Frontlines: Fuel of War*, l'FPS con ambientazione futuristica basata sull'eccellente Unreal Engine 3 – probabilmente, il motore grafico più evoluto sulla piazza.

THQ ci ha dato modo di fare una visita ai Kaos, di chiacchierare con loro per un bel po' di tempo, nonché di giocare a *Frontlines*, sia su Xbox 360, sia su PC. La versione da noi testata era naturalmente ancora in fase embrionale e mancavano i filmati d'intermezzo della sezione single player, così come molte delle rifiniture essenziali che ci si aspetterebbe in un gioco completo.

Sicuramente, almeno dal punto di vista tecnico, la versione PC sembrava molto meglio di quella per Xbox 360, grazie a texture più definite e praticamente assenza di aliasing. Ciononostante, dal punto di vista dell'impatto visivo non siamo rimasti a bocca aperta: gli ambienti da esplorare ci sono parsi piuttosto vari e ricchi di dettaglio, ma la qualità dei modelli tridimensionali e delle animazioni lasciava ancora a desiderare, considerato che all'Unreal Engine 3 abbiamo visto fare di meglio (in *Rainbow Six Vegas*, per esempio).

Erano molto interessanti, invece, alcuni spunti relativi allo schema di gioco, che per certi aspetti diversificano *Frontlines* dal tipico sparatutto per PC. Il protagonista potrà specializzarsi in vari tipi di armamento e nella sezione single player il giocatore sarà spinto a imparare a usarli tutti con successo, man mano che proseguirà. Non si parla delle solite armi da fuoco, ma anche di particolari "attrezzature" dal fondamentale valore strategico, come vari tipi di droni da ricognizione (volanti e non), missili a ricerca, fino a comunicatori tramite i quali sarà consentito richiedere un raid aereo sulla zona voluta.

Questo genere di gingilli dovrebbero aggiungere uno spessore tattico non da poco, ma nella versione con cui ci siamo cimentati, la scarsa intelligenza degli avversari non rendeva giustizia a tale potenziale, dal

Se prenderete il controllo di un mezzo nemico, come un carro armato, potreta contemporaneamente guidarlo a controllare la torretta con il cannone. Sarè poco verosimile, ma è parecchio divertente.

Da un titolo che sfoggia come motore l'Unreal Engine 3 ci saremmo aspettati qualcosa di più in termini di grafica.

LIVE DAPPERTUTTO?

La versione Xbox 360 di *Frontlines* si appoggerà al servizio Live. Sarebbe splendido se si potesse sfruttarlo anche per PC; al momento attuale, però, la situazione è incerta. Non certo a causa dei programmatori, che vorrebbero implementarlo nella migliore delle maniere, permettendo anche le sfide multipiattaforma, ma a causa degli accordi con Microsoft, trattative che spesso vanno per le lunghe e non sempre a buon fine. In parole povere, oggi Kaos non può assicurare che, al suo debutto, la versione PC conterà su Live, sebbene le speranze non manchino.

Gli algoritmi di HDR sono stati usati con parsimonia, al contrario di alcuni altri titoli che ne abusano per aumentare la spettacolarità.

momento che riuscivamo a beffare i nemici senza bisogno di particolare impegno. Un peccato, perché i livelli ampi (sebbene non immensi) e liberamente esplorabili avrebbero avuto molto divertimento da offrire, se solo ci fossimo imbattuti in sfide degne di tale nome.

Non a caso, il multiplayer ci ha regalato molte più soddisfazioni. Una volta entrati nel server, infatti, si può scegliere il ruolo del proprio personaggio (cecchino, assaltatore, guastatore e via dicendo), così come la sua specializzazione, che gli dà accesso a una ristretta categoria di "gadget". Procedendo a suon di frag, si "sbloccheranno" ulteriori giocattoli tecnologici, mentre venendo eliminati, si dovrà ricominciare da zero, magari cambiando anche ruolo. Piuttosto interessante è la gestione delle sfide online, che, invece di basarsi su piccole mappe in stile *CounterStrike*, prevede un terreno di gioco più ampio lungo cui far avanzare (o bloccare, secondo l'alleanza che si sceglie) il fronte. Quest'ultimo potrà spostarsi avanti e indietro più volte, all'interno della stessa sfida.

"NON SI PARLA DELLE SOLITE ARMI DA FUOCO, MA ANCHE DI ATTREZZATURE DI VALORE STRATEGICO"

Dopo aver discusso a lungo con i programmatori su quale fosse la direzione da imprimere allo stile di gioco, le sensazioni in merito a *Frontlines: Fuel of War* sono contrastanti. Da un lato, abbiamo apprezzato le armi futuristiche e gli spunti strategici che offrono le mappe multiplayer, galvanizzati anche dalla libertà di controllare diversi tipi di veicoli. D'altro canto, i problemi dell'Intelligenza Artificiale ci hanno fatto storcere il naso per quanto riguarda le partite in single player. Considerato che la data d'uscita non è dietro l'angolo (si parla dei primi mesi del 2008), contiamo sul fatto che sarà un aspetto su cui Kaos Studios si concentrerà a lungo. E - speriamo - farà lo stesso anche per quanto riguarda la realizzazione tecnica, che ha bisogno di essere rifinita in certi casi (come per le texture e per alcune animazioni) e rimpolpata in altri: la fisica è, a oggi, piuttosto povera sia dal punto di vista della spettacolarità delle esplosioni, sia da quello dell'interazione con l'ambiente circostante, anch'essa piuttosto limitata.

Difficile, invece, dare giudizi sulla trama di *Frontlines: Fuel of War*, che praticamente non abbiamo visto nella manciata di livelli mostratici, e sul sistema di controllo tramite joypad, dato che non era implementato al meglio. Con mouse e tastiera, il personaggio si controllava molto bene, ma passando al joypad (quello di Xbox 360, ovviamente) la questione si faceva più complessa. Mancavano, infatti, la precisione millimetrica e la naturalezza che abbiamo sperimentato giocando, per esempio, a *Halo 2*.

ISTANTANEA SU: *JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS*

- **Casa:** THQ
- **Sviluppatore:** Juice Games
- **Genere:** Gioco di guida
- **Requisiti di sistema:** CPU Dual Core, 1 GB RAM, scheda 3D 256 MB con supporto PS 2.0
- **Internet:** www.juiced2hin.com
- **Nei Negozi:** Autunno 2007
- **Perché aspettarlo:** Una sorpresa gradita per gli appassionati di car tuning, considerando che le possibilità di modificare l'auto, internamente o esternamente, sono superiori a qualsiasi altro titolo presente sul mercato. Il Driver DNA ha le carte per rivelarsi una peculiarità molto interessante.

Nelle gare di derapata, a volte, sarete soli sul circuito, ma capiterà sovente di dover "driftare" con altri fastidiosi avversari lungo la pista.

Le vetture si danneggiano solamente durante le gare di drifting, almeno nella versione in corso d'opera che abbiamo potuto provare.

Le vetture sono immediatamente riconoscibili e modellate abbastanza bene. Ma sono le texture a renderle spettacolari, più che il numero di poligoni.

DNA DI PILOTA

La caratteristica più innovativa di *Juiced 2* è sicuramente il Driver DNA. Praticamente, potrete "registrare" su un file il vostro personalissimo stile di guida e condividerlo con gli amici. Quando non sarete online, gli avversari in carne e ossa saranno in grado di sfidare un'Intelligenza Artificiale basata sulle vostre capacità, e che idealmente dovrebbe rispecchiare la vostra bravura. Ci vorranno parecchie partite prima di creare un profilo in grado di rappresentarvi adeguatamente, ma l'idea sembra intrigante, anche perché THQ ha intenzione di distribuire in Rete il DNA del team di sviluppo, nonché di parecchie celebrità i cui nomi sono ancora gelosamente tenuti segreti. Se l'esperimento funzionerà, probabilmente vedremo parecchi altri giochi "prendere ispirazione" da *Hot Import Nights*.

JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS

Corpi e vetture rifatte: il magico mondo del car tuning risplende sul PC!

PER INGANNARE L'ATTESA

NEED FOR SPEED: CARBON

Nat 06, e

Se volete provare l'ebbrezza del tuning e, più in particolare, quella delle corse illegali, attualmente la miglior scelta è l'ultimo episodio della serie *Need for Speed, Carbon*. Soddisferà momentaneamente il vostro desiderio di tuning e derapate.

LA Hot Import Nights è un'importante manifestazione americana dedicata agli appassionati di car tuning. Se adorate la vista di auto completamente rifatte e "moddate", possibilmente attorniate da splendide fanciulle (anche loro sembrano aver ricevuto parecchi interventi di "tuning"), non potete fare a meno di visitare almeno il sito della manifestazione (www.hotimportnights.com).

Dal vivo, le differenze non sono enormi: ragazze bellissime che posano in abiti succinti di fianco ad auto che sembrano uscite dritte dai film di "Fast & Furious". Muovendosi fra gli enormi spazi dedicati all'esibizione, è poi possibile imbattersi in arene dove baldi giovani dimostrano la loro bravura nella difficile arte del drifting (le derapate controllate), mentre assi delle due ruote si esibiscono in numeri da circo.

Cosa ci fa GMC in un posto simile? Oltre che per l'innata passione per i motori (e per le belle donne), durante l'Hot Import Night di San Diego è stato ufficialmente presentato alla stampa *Juiced 2: Hot Import Nights*, che si propone di trasporre al meglio, anche su PC, le atmosfere di questo particolarissimo universo. Un mondo all'apparenza statico, ma che, almeno nella sua trasposizione videludica, non è fatto di semplici esposizioni per il pubblico, bensì anche (e soprattutto) di gare, legali e non, sia su normali strade, sia su circuiti appositamente studiati per esaltare le manovre di derapata.

Il primo *Juiced*, nonostante alcuni spunti interessanti, era poco rifinito e il sistema di controllo risultava certo migliorabile. È anche vero che la sua gestazione non fu particolarmente semplice: Acclaim, che avrebbe dovuto pubblicarlo, andò in bancarotta e i lavori continuarono sotto il marchio THQ.

Si spera, quindi, che questo seguito, il cui sviluppo è stato più lineare, riesca a rendere giustizia alle potenzialità del titolo. Iniziamo con il dire che l'ambiente delle Hot Import Nights è stato reso a pennello: le automobili sono uno spettacolo da ammirare, soprattutto dopo essere state elaborate a dovere. Sotto questo profilo, le possibilità sono praticamente infinite, limitate solo dall'estro e dalla fantasia del giocatore. Considerato che molti appassionati spendono più tempo nel realizzare la quattroruote da sogno, piuttosto che a giocare, è positivo che l'apposita sezione sia stata tanto curata.

Passando alla guida vera e propria, invece, sorge qualche dubbio. Il sistema controllo, soprattutto nelle gare di velocità, trasmette una sensazione non proprio convincente, ma il livello di sfida sembra ben tarato, difficile quanto basta, senza essere frustrante. Nelle gare di drifting, invece, la musica cambia, e la sensazione è nettamente migliore, soprattutto dopo aver superato la fase iniziale di apprendimento: acquisito il minimo di esperienza necessario, sarà facile inanellare derapate in serie, con combo capaci di far salire vertiginosamente il punteggio. Attenzione però: un piccolo urto basterà per mandare in fumo l'intera prova, in alcuni casi. I circuiti di *Juiced 2* sono a volte spettacolari

IL TUNING È REALTÀ

L'universo delle elaborazioni automobilistiche vi affascina? Non vi accontentate di guidare bolidi "moddati" solo su PC? Vi consigliamo di cercare in edicola "Tuning Generation", il mensile dedicato al mondo delle elaborazioni estetiche e meccaniche. In "Tuning Generation" troverete test in pista, sezioni dedicate ai consigli, guide all'acquisto e più di 10 vetture recensite ogni mese, oltre alle informazioni sulle manifestazioni di car tuning che si svolgono nella nostra Penisola. Il prezzo è di 2,90 euro.

Sfrecciare attorno alla Torre Eiffel è esaltante, ma se preferite l'Italia non disperate: potrete correre anche attorno al Colosseo.

A texture curate e arricchite da spettacolari shader se ne affiancano alcune piuttosto grezze, come quelle di certi tratti d'asfalto.

SCOMMESSE A VOLONTÀ

Una delle parti più intriganti di *Juiced 2* è la gestione delle scommesse. Nelle partite in single player, potrete decidere quale pilota sfidare e decidere l'ammontare della puntata. L'avversario non accetterà per forza: potrà alzare o abbassare la posta in gioco e, in tal caso, avrete solo pochi istanti per decidere se accondiscendere o meno alla nuova proposta, con tanto di penalità nel caso decideste di rinunciare. Online, le cose si faranno ancora più intriganti: non sarete soli contro una macchina, ma avrete puntati addosso gli occhi di tutta la community.

(come quelli ambientati a Roma, vicino al Colosseo, o a Parigi, attorno alla Torre Eiffel), in altri casi meno esaltanti, ma in generale lo spettacolo offerto dai colori delle auto è molto gradevole.

Sono rimaste alcune delle peculiarità più apprezzate del precedente episodio, come la possibilità di scommettere denaro con i piloti avversari, oppure quella di giocarsi addirittura la macchina. Tali meccaniche si rivelano particolarmente interessanti nelle sfide online, dove il rischio di perdere pubblicamente una sfida, e di conseguenza la vettura creata con tanta fatica, è quantomeno elettrizzante.

Altra caratteristica legata al multiplayer è il cosiddetto Driver DNA. Praticamente, nel vostro profilo giocatore saranno incluse le informazioni relative allo stile di guida (pulito, aggressivo, difensivo e via dicendo), che una volta caricate in Rete, permetteranno a chiunque di

"NELLE SFIDE ONLINE, IL RISCHIO DI PERDERE LA VETTURA È ELETTRIZZANTE"

sfidare il vostro "alter ego". Al contrario di una semplice Ghost Car (che ripete ciecamente le vostre performance), in questa maniera, quando non sarete connessi, la gente sarà in grado di affrontare un avversario computerizzato che baserà la propria Intelligenza Artificiale sul vostro stile di guida. Se ben implementata, la sezione multiplayer potrebbe insomma rivelarsi vincente, soprattutto se sfrutterà il servizio Games for Windows - Live, ma allo stato attuale non abbiamo notizie a riguardo.

Juiced 2 aspira a essere il nuovo *Need for Speed*, ed esibisce spunti interessanti. Se gli sviluppatori vogliono raggiungere questo traguardo, hanno ancora da limare parecchi aspetti, come migliorare il frame rate e tarare la fisica delle vetture. A questo stadio della propria lavorazione, *Hot Import Nights* diverte, ma non fa gridare al miracolo.

Sicuramente, se adorate trascorrere ore a ripitturare la carrozzeria, ad attaccare decalcomanie e a testare decine di marmitte e spoiler sulla vostra automobile, troverete in *Juiced 2* ciò che cercate, grazie anche alla presenza di marchi molto noti nell'ambiente, come l'ormai famoso NOS. A questo proposito, è interessante notare il sistema di sponsorizzazioni interno al gioco: un po' come accade nella vita reale, se accetterete di esporre l'emblema di qualche produttore sulla vostra vettura, otterrete degli sconti sull'acquisto dei suoi prodotti.

ISTANTANEA SU: *MEDAL OF HONOR: AIRBORNE*

- **Casa:** Electronic Arts
- **Sviluppatore:** EA Los Angeles
- **Genere:** FPS
- **Requisiti di sistema:** CPU 3 GHz, 1 GB RAM, scheda 3D 256 MB
- **Internet:** www.ea.com
- **Nei Negozi:** Fine 2007
- **Perché aspettarlo:** *Airborne* offrirà una percezione del campo di battaglia decisamente innovativa, ma non trascurerà le proprie radici di FPS ad ambientazione storica.

Anche le bombe a mano saranno potenziabili come le altre armi, per essere più dirompenti.

Nel gioco, partirete dall'Italia per poi attraversare Francia e Germania.

GUERRA DI CONQUISTA

In *Airborne*, l'Affordance System è una sorta di "scala di valori" di cui dispone l'Intelligenza Artificiale sia amica sia nemica e interessa le azioni difensive così come quelle offensive Nel primo caso, i soldati tenderanno a spostarsi da un riparo idoneo (come un tronco d'albero) a uno ancora più sicuro (una trincea), per arrivare fino a un impenetrabile bunker. Nel secondo caso tenderanno a posizionarsi in zone sopraelevate, più favorevoli di quelle a livello del suolo, per sferrare degli attacchi. Oppure cercheranno di appropriarsi delle bocche da fuoco più potenti. La "battaglia computerizzata" in *MOH Airborne* si svolgerà, così, con le I.A. avversarie che si contenderanno incessantemente i "punti nevralgici" dello scenario

MEDAL OF HONOR: AIRBORNE

EA raggiunge il fronte degli sparatutto a sfondo storico… appesa a un paracadute!

FIORI AL POSTO DEI PROIETTILI!

In *MOH Airborne*, le armi saranno personalizzabili. Può sembrare una stonatura in un gioco che punta sulla verosimiglianza, ma in realtà si tratta proprio di un riferimento storico in più: i soldati cercavano di installare sulle loro armi impugnature addizionali, ammortizzatori a gas anti-rinculo e appendici lancia-granate, tutto per avere strumenti d'offesa più precisi e distruttivi.

AL ritorno della saga di *Medal of Honor* va tributato un saluto come si conviene alle grandi autorità militari.

Proprio lui, il capostipite del genere "uomo-normale-in-circostanze-straordinarie" si ripresenterà per raccontarci, ancora una volta, come si (soprav)viveva in prima linea nel conflitto più imponente e devastante che la storia umana ricordi. E da quello che abbiamo potuto vedere (e provare mouse alla mano) in un recente incontro con gli sviluppatori di *Medal of Honor: Airborne*, la grande reentreé coinciderà con un deciso rinnovamento nell'impostazione della saga.

La prima cosa che si è voluta evitare è stata la storica linearità che caratterizza questa serie: al posto di un lungo percorso unidirezionale, stavolta gli scenari di gioco presenteranno una fisionomia più compatta, ma anche più complessa, con punti che consentono differenti approcci alla battaglia. Il livello che ci è stato mostrato, un paesino siciliano durante la cosiddetta operazione Husky, ne è la riprova: si tratta di un concentrato di vicoli, terrazze, scalinate e ponti che aspettano solo di essere esplorati per offrire la migliore postazione da cui sorprendere il nemico. E buona parte delle volte, le opportunità vengono regalate da zone sopraelevate, qualcosa che però, sinora, era abbastanza sconosciuto nella saga, le cui ambientazioni tendevano a essere piuttosto pianeggianti.

Ma non è finita qui: il nuovo sviluppo verticale si spinge molto, molto più in alto. Per l'esattezza... in cielo! Il vostro ingresso in ogni missione avverrà paracadutandovi da un velivolo da trasporto, e già questi primi momenti vi permetteranno un approccio tattico sconosciuto alla saga: mentre planerete verso il teatro degli scontri, infatti, avrete un po' di tempo per "inquadrare" lo sviluppo della battaglia dall'alto e intuire quale sarà il punto migliore da cui entrare in azione. Per esempio, se avvisterete un nido di mitragliatrici con un gruppetto di nemici, potrete tentare di atterrare sul tetto della costruzione alle sue spalle e, da lì, falciare l'ignaro drappello. Naturalmente, non sarà un'operazione semplicissima, perché il paracadute avrà una manovrabilità limitata (e atterraggi troppo bruschi potranno sottrarvi un po' di energia), ma renderà le vostre incursioni molto più movimentate e strategiche della solita "processione" a mitra spianato.

Naturalmente, durante le vostre operazioni non sarete soli: come sempre, *MOH* riesce a replicare la furia di una battaglia con compagni che vanno all'assalto, urla, crepitii, scie di traccianti, fumo e quant'altro. E l'atmosfera si fa ancora più "carica" se il tutto è ambientato di notte, come nel caso del nostro borgo siculo, perché ha sempre quel "gusto" da improvviso raid che squarcia le tenebre. Purtroppo, proprio il buio non ci ha permesso di comprendere appieno la qualità della grafica, i cui meriti o demeriti sarebbero stati più evidenti

IN FUORISTRADA SOTTO LE BOMBE

La jeep (che è un marchio registrato) ha stretto un accordo con EA per utilizzare, appunto, le mitiche jeep (tra cui la leggendaria Willy-Overland) in mezzo alla devastazione di *MOH Airborne*! Per ora, si sa solo che queste quattroruote saranno guidabili, non è però ben chiaro se potranno esplodere in mille pezzi dopo essere state, per esempio, centrate da una granata.

L'introduzione di ciascun livello avrà, come sempre, un minimo d'interattività.

L'unica cosa che si sa del multiplayer online è che le rinascite saranno "paracadutate".

PER UNA GUERRA MIGLIORE

Il vostro soldato svilupperà delle abilità specifiche, secondo la frequenza con cui userà (con un certo profitto) un'arma. Queste gli serviranno, poi, per applicare le modifiche a quell'arma specifica.
Se, per esempio, diventerà esperto nell'uso della carabina M1, potrà dotarla di un devastante lancia-granate.

in un'ambientazione diurna. Tra l'altro, lo scenario, trattandosi di un tipico villaggio rurale dell'Italia meridionale, era alquanto omogeneo (muri e strade di pietra dappertutto), per cui non è ancora il caso di giudicare quanto potrà essere stato grande lo sforzo creativo di EA per ciò che concerne l'aspetto meramente scenografico. Vi basti sapere che l'impatto complessivo è soddisfacente quanto lo era nei precedenti episodi, anche se veri "colpi a effetto", per ora, non ne se ne vedono.

Le sparatorie sono sempre molto tese e impegnative: gli sviluppatori hanno creato un sistema (chiamato "Affordance System") che spinge l'Intelligenza Artificiale dei nemici (a proposito, in questo primo livello sono soldati italiani) a cercare la posizione più favorevole o l'ordigno più micidiale. Per esempio, laddove ci fosse un nido di mitragliatrici incustodito, potete star sicuri che gli avversari

"L'INGRESSO IN MISSIONE AVVERRÀ PARACADUTANDOVI DA UN AEREO"

tenteranno di appropriarsene per scatenare un'opprimente tempesta di proiettili. In effetti, durante gli scontri, l'impressione è di trovarsi costantemente sotto pressione, proprio come in una vera sparatoria di guerra, il che rende l'esperienza più adrenalinica e realistica al tempo stesso.

Va anche detto che, a volte, tutta questa frenesia porta a strani incontri ravvicinati, in cui il nemico sembra quasi votato al martirio, offrendosi al vostro fuoco in maniera stranamente rassegnata. Per cui, c'è qualche "tratto comportamentale" ancora da affinare, ma la strada intrapresa sembra quella giusta, dato che gli scontri a fuoco mantengono un ritmo sempre sostenuto. Impossibile, per ora, giudicare la scaltrezza nemica sul fronte tattico: l'architettura claustrofobica del paesino non consentiva di comprendere se i nemici fossero capaci d'iniziative di fiancheggiamento. Per ora, abbiamo compreso la tenacia di cui sono capaci: a scenari più ariosi l'ardua sentenza sulla loro "ispirazione strategica".

Nel complesso, *Airborne* ci restituisce la prima impressione di un *MOH* più moderno (grazie alla conformazione più articolata delle ambientazioni) e, al contempo, ancorato alle sue radici di gioco emozionante per la vivida rappresentazione del contesto storico.

Si è trattato, comunque, solo di un primo assaggio e, nei mesi a disposizione da qui alla fine dell'anno, avremo certamente occasione di tornare sull'argomento.

FALLOUT 3

Ci sono titoli che rimangono nel cuore di chi li ha giocati, vissuti ed esplorati. Ognuno ha la propria classifica, ma siamo sicuri che i primi due Fallout siano entrati nella memoria di chiunque abbia attraversato le loro lande devastate. Paolo Paglianti cerca di scoprire se il nuovo capitolo, ora nelle capaci mani di Bethesda, tenterà di mantenere lo stesso, spaventoso livello d'intrattenimento e profondità.

AL momento di annunciare la realizzazione, dopo quasi 10 anni, di un seguito per *Fallout*, Bethesda ha raccolto una delle eredità più scottanti del mondo dei videogiochi.

Da una parte, acchiappare i diritti per la proprietà intellettuale del mondo di *Fallout* è stata una mossa semplicemente geniale, dato che in un colpo solo ha acquistato un'ambientazione molto particolareggiata e curata, apprezzata da migliaia di giocatori in tutto il mondo. Dall'altra, il rischio di non riuscire a soddisfare le aspettative dei medesimi fan è altissimo: riuscirà Bethesda a evitare di creare un *Oblivion* desertico, con bombe atomiche e mitragliatori pesanti?

Siamo andati a trovare i diretti interessati e abbiamo trascorso con loro un'intera giornata in cui ci hanno guidato nei primi livelli del gioco, mostrandoci a che punto sono con la creazione di uno dei titoli più attesi del 2008. Iniziamo l'esplorazione di *Fallout 3*!

Com'era ampiamente prevedibile, il motore utilizzato è una versione aggiornata di quello di *Oblivion*, e su questo non avevamo grossi dubbi. Il passaggio alle tre dimensioni, dalla visuale isometrica dei primi due episodi, fa capire quanto sia relativo il tempo. 10 anni nei videogiochi corrispondono, forse, a 50 nel cinema. Nel 1997, le schede 3D erano appena arrivate sul mercato e *Fallout* poteva vantare una grafica eccezionale in prospettiva isometrica, con tanto di sincronizzazione delle labbra con il parlato.

Oggi, la situazione è ben diversa: vedrete il mondo intorno a voi in prima persona o, se preferirete, leggermente dietro le spalle del protagonista, come in *Resident Evil*. La grafica è un ulteriore passo in avanti rispetto a *Oblivion*, ma non si tratta dello stesso balzo epocale tra *Morrowind* e il suo successore.

Apriamo i nostri occhi virtuali nella stanza di un rifugio antiatomico, la Vault 101: questa cittadella sotterranea è rimasta isolata dal mondo esterno per oltre duecento anni, da quando, cioè, USA e Cina hanno pensato di decidere chi aveva ragione a suon di testate nucleari. Le pareti sembrano quelle di un'astronave, tutte in grigio metallizzato con un sacco di strani strumenti, tubi, valvole e prese d'aria: i computer, a dire il vero, hanno un aspetto un po' rétro, esattamente come nei due *Fallout* originali. Al posto di mega calcolatori fantascientifici e schermi piatti, vediamo monitor a tubo catodico verdi monocromatici e unità a disco grosse come mobili contro i muri.

Vicino a noi c'è un vassoio con sopra diversi oggetti, tra cui un bisturi e delle penne: ogni oggetto risponde alle leggi della fisica e possiamo raccoglierlo, muoverlo di fronte a noi e scagliarlo contro il muro.

"L'avventura nella Vault 101 inizierà con la vostra nascita", ci comunica Todd Howard, direttore dello sviluppo del gioco. "La vostra vita vi scorrerà rapidamente davanti, facendovi rivivere dei momenti particolarmente importanti, come il vostro decimo

"Per il momento, Bethesda pensa ad almeno nove finali diversi tra loro"

PER CHI HA GIOCATO A OBLIVION...

Chi ha giocato a *Oblivion* si sentirà a casa, dato che il motore grafico di *Fallout 3* è virtualmente identico. Al posto dei menu classici, ci sarà il Pip Boy, un gradito ritorno dal passato, che nelle sue varie schermate mostrerà abilità, punti esperienza, controabilità e via dicendo. Bethesda non ha ancora deciso se introdurre un sistema di "fast travel" come quello presente in *Oblivion*; come afferma Todd Howard, "Molto probabilmente, ci sarà un modo per [illegible] velocemente, ma non [illegible] ci muoveremo in tal senso [illegible] sarà affatto l'autolivellamento [illegible] dato che la trama è molto più presente in [illegible] che in *Oblivion*, i programmatori contano [illegible] sapere dove andrà il protagonista (e quando), dunque potranno piazzare nemici compatibili con il suo presunto livello in ogni punto della mappa. Ogni avversario sarà definito da una serie di caratteristiche, una delle quali è casuale e contribuisce a rendere ogni partita diversa dall'altra. Questa stessa caratteristica sarà, a sua volta, influenzata dal livello del giocatore, che, dunque, al livello 5 potrebbe trovare lo stesso nemico che al livello 2, ma con un'armatura leggermente migliore. Riguardo le quest, *Fallout 3* sarà più centrato su una storia, avrà un inizio e una fine (Todd Howard ha detto: "Credetemi, quando arriverete alla fine, ve ne accorgerete!") e circa metà delle quest saranno direttamente legate alla trama principale, mentre l'altra metà sarà di quest "secondarie".

FALLOUT SPLATTER

Nel gioco saranno presenti scene splatter. Teste che esplodono, mutazioni particolarmente "pesanti", dialoghi su temi normalmente non toccati dai videogiochi, e via dicendo, renderanno *Fallout 3* un gioco destinato senza dubbio a un pubblico adulto. Nei primi due *Fallout* era possibile uccidere dei bambini (cosa normalmente "vietata" nei giochi PC), ed erano presenti temi un po' inusuali, quali matrimoni omosessuali, violenza sessuale, schiavitù e via dicendo. Bethesda ha dichiarato di voler mantenere la componente dei temi adulti (anche se gli sviluppatori non sono del tutto sicuri di lasciare la possibilità di uccidere dei bambini).

Tra le armi disponibili, il "fat boy" è quella più micidiale: lancia dei piccoli ordigni nucleari in grado di devastare edifici e mostri.

compleanno o degli incontri speciali verso i 16 anni". Si tratta di un tutorial, di fatto, che in poco più di un'ora non solo insegnerà a muovere i primi passi nel mondo di *Fallout 3*, ma contribuirà a creare e rendere unico il nostro personaggio. "Alcune scelte influenzeranno sia il vostro profilo, come i corsi che deciderete di seguire nella scuola sotterranea, sia i rapporti con alcuni personaggi: in questa rapida rappresentazione della vostra vita, per esempio, assisterete a una rissa tra ragazzi e, in base a come vi comporterete, cambierà *qualcosa* nel vostro futuro".

Ancora scossi da questa rivelazione, vediamo il nostro personaggio avvicinarsi a una porta e notiamo che, sopra e sotto il puntatore al centro dello schermo, appaiono dei "comandi": abbastanza intuitivamente, selezionando "apri" possiamo procedere e arrivare di fronte a nostro padre, un luminare della scienza e punto di riferimento di Vault 101.

"La sua faccia sarà una versione invecchiata della vostra, a dimostrazione che c'è una vera parentela. Quando creerete il personaggio nel gioco finito, potrete scegliere, le fattezze, il sesso e la razza del vostro alter ego, quindi il vostro genitore cambierà di conseguenza".

Il dialogo ricorda molto quello di *Oblivion*, anche se vediamo subito che le frasi sono un po' più caratterizzate della media di Tamriel. Un paio sono particolarmente ironiche, mentre una racchiude l'indicazione "mentire" prima della sua formulazione, e la percentuale di successo.

"*Fallout 3* sarà un gioco di ruolo a tutti gli effetti, e ogni vostra azione sarà governata direttamente dalle caratteristiche del vostro personaggio. Se sarà abile con gli inganni potrà mentire, altrimenti sarà quasi impossibile, e via dicendo". Todd ci mostra con un certo orgoglio il Pip Boy, ovvero una specie di computer portatile attaccato al braccio sinistro del nostro personaggio, che possiamo attivare per avere le informazioni sul nostro alter ego. Le caratteristiche principali sono sette, e le loro iniziali formano l'acronimo S.P.E.C.I.A.L. ("S" come Strong, forza, "P" come Perception, percezione, e via dicendo). Inoltre, avremo delle abilità, come "uso del computer", "armi da fuoco di piccolo calibro" e via di questo passo. Infine, delle "controabilità", dei "difetti" che nascondono, a volte, qualche qualità. Per ora, Bethesda non vuole svelarci nulla su tali "difetti", ma nei passati *Fallout* includevano agorafobia (paura degli spazi aperti), miopia notturna, eccetera. Non ci siamo fatti sfuggire, tra un caricamento e l'altro, un misterioso "cadaveri mangiati dal protagonista – zero", che potrebbe indicare una "controabilità" decisamente macabra.

Tornando al nostro genitore, il suo sguardo non si lascia circuire dal nostro tentativo di menzogna, e ci spedisce via per affrontare il G.O.A.T. (letteralmente "capra"), sigla che indica il test attitudinale che tutti i ragazzi di 19 anni di Vault 101 devono sostenere per decidere il loro impiego futuro – in realtà, è un altro passo della creazione del personaggio, che stabilirà se saremo dei guerrieri o dei cecchini, degli abili tecnici o degli impenitenti menzogneri. L'enigmatico saluto del genitore sembra quasi una condanna: "Ricordati, figliolo, si nasce dentro Vault 101, si muore dentro Vault 101".

Saltiamo abilmente il test in toto, ed esploriamo il

"Stiamo creando Fallout 3 *come se avessimo realizzato anche i primi due*"

Todd Howard, direttore dello sviluppo

I Brotherhood of Steel sono i "paladini" del dopobomba: li incontrerete presto e potrete aiutarli contro i mutanti.

I volti dei personaggi sembrano più realistici di quelli di *Oblivion*: anche la loro espressione è decisamente più convincente.

PER CHI HA GIOCATO A FALLOUT...

Bethesda ha promesso di voler lavorare su *Fallout 3* esattamente come se avesse prodotto i primi due - anche se nel team di programmazione non è presente nessuno degli autori originali. Per tale motivo, uno sforzo notevole è stato profuso per creare una certa continuità soprattutto tra il primo *Fallout* e questo nuovo gioco, a partire da elementi grafici (come il simpatico simbolo omino nucleare, l'emblema della saga) oppure il mantenimento del Pip Boy e delle sue abilità S.P.E.C.I.A.L. in una nuova interfaccia grafica. Il sistema di combattimento, che originariamente era a turni, ma si presta a una visuale in prima o terza persona. Per questo motivo, è stato creato un sistema ibrido, che è un po' FPS e un po' strategico, dato che consente di "congelare" l'azione e decidere quale punto del nemico tentare di colpire. Per quanto riguarda le quest, Bethesda promette di avere in mente un gioco in cui ogni singola missione può essere risolta in diversi modi (con la violenza, con l'inganno, con l'astuzia e via dicendo), e che dovremo decidere tra soluzioni "buone", "malvagie" e "neutrali". Non esisterà un party vero e proprio, dato che affronterete il gioco da soli come in *Oblivion*, ma sarà consentito rivolgersi a mercenari e a PNG che affiancheranno temporaneamente al vostro alter ego e combatteranno con lui. Le vostre azioni modificheranno il mondo di gioco (se distruggerete Megaton, la città rimarrà distrutta) e il finale: al momento, Bethesda ne prevede almeno nove diversi. È ancora presto per dire se il "feeling" sarà lo stesso, incredibile e profondissimo, dei primi due titoli. Per ora possiamo affermare che stanno facendo davvero di tutto.

PC DA DOPOBOMBA

Al momento, non si sa nulla dei requisiti hardware necessari per giocare a *Fallout 3*, anche se non ci stupirebbe scoprire che sarà richiesto un PC in grado di visualizzare, ora, *Oblivion* a un dettaglio medio-alto. Bethesda ha dichiarato che il gioco probabilmente sfrutterà le DirectX 10, ma non saranno necessarie per farlo girare. Inoltre, tutti i menu saranno progettati specificatamente per essere utilizzati con mouse e tastiera.

dedalo di corridoi finemente intrecciati che percorre Vault 101. Notiamo qualche personaggio non giocante (PNG) che gira per le stanze, e molti sembrano avere delle occupazioni: un gruppo di ragazzi intenti a parlottare tra loro (sentiamo persino qualche frase, mentre gli passiamo vicino) e un paio di tecnici che dicono qualcosa a proposito di cavi danneggiati su una parete. Siamo abbastanza tranquilli che si tratti di ottime occasioni per quest secondarie, che ci riserviamo di saggiare quando il gioco sarà finito.

"Apprenderete che vostro padre, dall'aspetto austero e quasi irraggiungibile, è uscito da Vault 101. Nella società del dopo-bomba, è un crimine uscire dalla cittadella. Così facendo, si rischia di mettere a repentaglio l'esistenza stessa dei sopravvissuti. Inoltre, fuori c'è solo la devastazione, ci sono le radiazioni, animali e uomini mutanti. Nessuno uscirebbe dalla sicurezza a tenuta stagna di una Vault, quindi il vostro genitore deve avere avuto un'ottima ragione per farlo", sottolinea Howard.

Ci decidiamo, dunque, a seguirlo. Arriviamo nella stanza proibita, attraversando un paio di sale piene di macchinari che ci ricordano le vecchie centrali idroelettriche di fine Ottocento, con tanto di sbuffi di vapore e ingranaggi dal sapore di un romanzo di Verne. La porta per l'esterno è un'enorme ruota dentata, che deve essere aperta da un gigantesco braccio meccanico. Per riuscire nel nostro intento suicida e criminale, dobbiamo hackerare un computer: grazie alla nostra abilità nelle scienze informatiche, accediamo al terminale che controlla i comandi della porta e vediamo una serie di caratteri apparentemente casuali, con qualche parola di senso compiuto. Selezionando una di queste parole, il computer ci comunica quante lettere sono giuste e quante lettere giuste sono anche nella posizione corretta – una specie di "Mastermind" informatico. Solo grazie a un colpo di fortuna, imbrocchiamo al terzo tentativo la parola giusta e possiamo procedere.

La sequenza di apertura della porta è maestosa e naturale allo stesso tempo: non è un filmato, tutto accade di fronte ai nostri occhi nel mondo di gioco, ma nell'insieme si tratta di un momento speciale, un po' come l'ingresso in Shivering Isles, per chi l'ha vissuto.

Appena usciti, le guardie della Vault chiudono la gigantesca porta alle nostre spalle. Siamo fuori. Siamo nella desolazione. Siamo in una caverna e qualche cartello a terra con la scritta "Fateci entrare!" testimonia la tragedia di chi è rimasto fuori durante la guerra atomica, oltre alla cura che Bethesda ha intenzione di infondere in ogni locazione del gioco. Senza pensare troppo alle conseguenze del nostro gesto, ci dirigiamo all'imboccatura della grotta, dove una porta di legno in una staccionata lascia filtrare qualche raggio di luce nella maestosità dell'HDR. Superiamo la porta e arriviamo in una vallata sterminata, desertica e senza vita. Gli occhi sembrano bruciare per davvero e, volgendo lo sguardo attorno a noi, notiamo che la valle tende a restringersi verso destra e ad allargarsi verso sinistra.

Todd ci dà qualche ragguaglio geografico "Vault 101 si trova nella zona settentrionale della costa est degli Stati Uniti, vicino a Washington DC. La mappa di *Fallout 3* è un grosso rettangolo, di cui circa un quarto sarà occupato proprio dai resti della capitale degli Stati Uniti". Gli chiediamo subito quanto sia grande la mappa rispetto a quella di *Oblivion*, giusto per avere un'idea di ciò che ci aspetta. "In termini di dimensioni assolute, è un po' più piccola, circa un terzo in meno. Tuttavia, il gioco ha una scala completamente diversa. Per scala intendiamo che, se attraverserete la mappa da un lato all'altro, ci metterete di meno che a percorrere Tamriel per la lunghezza; tuttavia, la quantità di incontri, insediamenti e, in generale, di cose da fare sarà decisamente superiore rispetto a una zona simile di *Oblivion*".

Decidiamo di dare un'occhiata in giro: una stazione di rifornimento abbandonata è davanti a noi, e solo l'insegna sembra aver resistito all'incredibile ondata distruttiva delle testate nucleari.

LA STORIA DI FALLOUT

Sviluppati da Black Isle i primi due *Fallout* sono delle splendide gemme nel vasto mondo dei giochi di ruo o per PC ambientati in un mondo in c i gli Stati Uniti e la Cina anno aten o la guerra atomica (non ci è dato per chi abbia lanciato il primo attacco) In questo contesto post-apocalittico i pochi sopravvissuti si ono rifugiati in e ormi rifugi antiatomici sotterranei, chiamati Vau l. Nel primo capitolo, imper onavamo un abitante della Vault 13 (localizzata in lifornia) che dopo centinaia di anni d'isolamento veniva spedito all'esterno alla ricerc di un componente fondamentale per il ric clo idri o, presso un'altra Vault. Nel secondo epi odio, ambie tato 80 ann dopo, il nostro alter ego era n discendente del 'eroe del primo *Fallout* che dov va sventare una macc inazione ontro 'umanità e cercare i omponenti na macchin in grado di r rifiorire mondo intero A questi due capito si aggiunto *Follout actics Brotherhood of Steel*, sviluppato da n altro team, che era d fatto un gi co di strategia t , dato he ripr ndeva il sistema di ombattimento ma annullava componente GdR.

La devastazione è sconcertante: nonostante lo sgomento per le rovine, notate la quantità di dettagli presenti in ogni locazione.

TUTTO È INIZIATO CON "GURPS"

Anche tra gli appassionati di *Fallout*, molti non sanno che originariamente il gioco doveva essere basato sul sistema di gioco di ruolo "GURPS", che si propone di simulare tutte le situazioni, le epoche storiche, le ambientazioni fantasy e fantascientifiche ipotizzabili. Una serie d'incomprensioni con Steve Jackson, l'autore di "GURPS", spinse i programmatori di *Fallout* a creare un "clone", basato su S.P.E.C.I.A.L., in cui il personaggio era definito da una serie di parametri (le iniziali dei quali formavano l'acronimo) e una gamma vastissima di abilità (come uso delle armi da fuoco, capacità di hackerare un computer, e via dicendo) e di controabilità negative (come agorafobia, cecità momentanea, eccetera).

Ci sono anche i resti di una scuola e lo scheletro dell'altalena sul tramonto del deserto atomico meriterebbe mille parole.

Da uno dei cento edifici in rovina spunta un animale con troppe zampe per avere tutti i geni al posto giusto, e decisamente troppo grosso per essere schiacciato con il tacco della scarpa. Fortunatamente, in una cassetta della posta in rovina, lì vicino, troviamo un fucile da caccia grossa e dei proiettili. Tramite il Pip Boy lo imbracciamo, e lo puntiamo verso la formica troppo cresciuta. Spariamo un paio di colpi, poi l'azione si "congela" e vediamo il mostro fermo di fronte a noi.

Possiamo selezionare una delle "zone" del suo corpo mutato, come la testa, una delle gambe, il torso e via dicendo. Vicino a ogni zona, notiamo la percentuale di possibilità che abbiamo di colpire quel determinato punto. Interviene Todd: "Come per tutto il resto, anche il combattimento è governato dalle vostre caratteristiche. Potete imbracciare un mitra e sparare contro un mutante gigante, ma se i vostri colpi andranno verso il bersaglio, dove mirerete, sarà solo merito della vostra caratteristica di combattimento con quel tipo di arma". Il nostro personaggio "aggancia" le gambe dell'insetto e gli scarica addosso tutto il caricatore: il mostro prima tentenna, e un messaggio ci avvisa che è azzoppato, poi crolla a terra. Lanciamo un'occhiata alla fetida creatura e proseguiamo verso un insediamento costruito su una collina lì vicino. Appena arriviamo di fronte al suo ingresso, le porte si aprono: sono due ali d'aereo, mosse da un insieme di ingranaggi e contrappesi che avrebbe fatto la felicità di Leonardo da Vinci, se non fosse di una orrida tinta marrone-arancio per la sporcizia, l'incuria e la ruggine. Howard ci illustra: "State arrivando a Megaton, una delle piccole comunità che tentano di sopravvivere nella devastazione post nucleare. La cittadina è costruita intorno a una bomba atomica inesplosa, che si è piantata sul fianco della collina. Gli abitanti hanno addirittura sviluppato un culto religioso per la bomba e la adorano costantemente".

In effetti, giunti vicino all'ordigno, vediamo un uomo che sta *parlando* con la bomba. A volte sembra la stia supplicando, più spesso che la stia insultando. I gesti dell'uomo sono molto naturali, esattamente come le espressioni facciali. Incontriamo un tizio vestito come un cowboy e scopriamo che si tratta dello sceriffo del villaggio, Lucas. Come in *Oblivion*, quando parliamo a un PNG la visuale "zooma" sul nostro interlocutore, e possiamo esaminare meglio il suo aspetto: lo sceriffo ci risulta simpatico, ma, giusto per testare la sua pazienza, scegliamo le frasi più irriverenti. Dopo averlo provocato un po', capiamo che non finirà in una sparatoria, ma che allo stesso tempo non ci inviterà a cena.

Proseguiamo il nostro giro turistico di Megaton inerpicandoci per uno stretto corridoio in legno, costruito con pezzi di automobili, di aerei e di altro – ci sembra di vedere anche il corrimano di un treno. Entriamo nel pub vicino, in cui un grassissimo

"Bethesda ha dichiarato di ispirarsi soprattutto al primo Fallout, un po' meno al secondo (pieno di spunti ironici) e di ignorare completamente Fallout Tactics"

ARMI SU MISURA

Sarà possibile creare delle armi utilizzando dei "progetti" e degli oggetti d'uso comune. Una di queste armi è il Rock-It Launcher, un lancia oggetti in grado di scaraventare rocce o altro (lasciamo alla vostra fantasia cosa!) contro il nemico.

TUTTO A PORTATA DI PIP BOY

Bethesda ha affermato di voler conservare una totale continuità con i primi due *Fallout*. Per questo motivo è stato mantenuto il Pip Boy, la console di controllo che fornisce tutti i dati sul personaggio, l'inventario, le abilità e le controabilità, sfruttando l'iconografia del simpatico personaggio Anni '50 [illegible] da un [illegible] quello del "Monopoli".

Non saranno risparmiati i dettagli più "sanguinolenti": i colpi "speciali" che arriveranno a segno verranno sottolineati da una specie di "slow-motion".

oste ci apostrofa in un modo da farci venire i brividi: l'ambiente, come all'esterno, non sfigurerebbe in un remake di "Mad Max", e ci chiediamo da dove arrivi l'energia elettrica per le luci e gli onnipresenti neon lampeggianti.

Un avventore che non c'entra niente con l'ambiente circostante, vestito quasi come l'uomo in nero di *Half-Life 2*, ma con un cappellaccio marroncino, si mette a parlare con noi.

"Le quest di *Fallout 3* contengono quasi sempre una scelta morale. Durante il gioco, il vostro personaggio può prendere decisioni buone, malvagie oppure restare nel mezzo, in una sorta di neutralità. Molti giochi promettono questa possibilità, ma pensiamo che in *Fallout 3* sarà presente una vasta gamma di grigi, e la maggior parte dei giocatori si ritroverà per scelta a essere neutrale", aggiunge Todd. Il personaggio in questione, con un fare un po' da becchino, in poche frasi ci esterna la profonda antipatia per gli abitanti di Megaton e ci propone una missione. Armare la bomba atomica che adorano, per poi farla esplodere insieme a tutta la città. Non che ci aspettassimo principesse da salvare e draghi da combattere, ma questa sì che è una quest da *Fallout*!

Howard ci spiega: "Se il colloquio con lo sceriffo fosse stato più amichevole, vi avrebbe chiesto di disarmare la bomba; una volta conosciuto questo altro PNG, avreste potuto decidere quale delle due quest completare, e persino di andare dallo sceriffo a denunciare la richiesta pluriomicida. Seguendo lo sceriffo nella sua ronda, avreste potuto scoprire che ha un figlio con qualche problema comportamentale, e sentendo i loro dialoghi avreste potuto poi investigare sul loro rapporto".

La versione post-atomica della Radiant IA sembra quindi molto buona, anche se ci riserviamo un giudizio più completo quando avremo in mano il gioco finito. In *Oblivion* funzionava bene per alcuni aspetti, ma i programmatori avevano ammesso apertamente di averla dovuta "ridimensionare" per impedire al giocatore di finire in vicoli ciechi che non poteva controllare. Questi stessi programmatori, per bocca di Todd Howard, ci dicono ora che: "La Radiant IA in *Fallout 3* funzionerà in modo più credibile, dato che ci sono molti meno PNG e, per ognuno di loro, creeremo un "albero" di dialoghi i cui rami sono più profondi e particolareggiati. Al momento, non siamo ancora in grado di dire esattamente quanti PNG ci saranno, ma siamo nell'ordine dei duecento: abbastanza per una trama sviluppata e completa come vogliamo noi, ma allo stesso tempo non troppi (come in *Oblivion*, aggiungiamo noi) da rendere impossibile controllarli meglio nei loro comportamenti".

Accettiamo la proposta dell'uomo in nero e usciamo dal pub. Armare la bomba atomica è piuttosto semplice, quindi procediamo entrando in un sotterraneo, che era un tempo una stazione della metropolitana. Ci aggiriamo un po' per le banchine rovinate e i treni distrutti, e troviamo un mitra, che potrà esserci molto utile. Arriviamo a un computer funzionante, che decidiamo di hackerare. Grazie al nostro secondo successo informatico appare un robot che probabilmente, prima che la bomba atomica spazzasse via la civiltà, fungeva da controllore. Il robot, che ricorda quello di "Pianeta Proibito" e si integra alla perfezione nell'atmosfera da fantascienza Anni '40, ondeggia verso un altro corridoio, da cui emergono due enormi mutanti, che di umano hanno solo l'ombra. E mentre i due mutanti iniziano a insultare sia noi, sia il robot con voci gutturali e frasi sconnesse, l'automa chiede loro i biglietti del metrò. Quando riceve per risposta una decina di proiettili perforanti, dimostra la propria contrarietà con un fascio laser rosso che taglia letteralmente a pezzi uno dei mutanti, mentre l'altro lo abbattiamo con il nostro nuovo mitra.

Il robot ci segue per un po', per abbandonarci prima del nostro ritorno in superficie: non è un vero membro di un ipotetico party, ma un gregario cui, siamo sicuri, nel gioco finito potremmo affezionarci per davvero. Saliamo per le scale e ci troviamo in mezzo a una sparatoria tra un plotone

20 LIVELLI POSSONO BASTARE?

Il gioco permetterà di arrivare fino al ventesimo livello. A ogni nuovo livello pari, riceverete dei punti da spendere in abilità e controabilità (che spesso avranno un costo negativo, nel senso che vi danno altri punti da investire in abilità positive). Dato l'elevato numero di abilità (Bethesda dice "più di venti"), non sarà possibile, in "soli" 20 livelli, esplorarle tutte in un'unica partita – un altro motivo per giocare più di una volta a *Fallout 3*!

[illegible] IL NEMICO

Quando si tratta di combattere, *Fallout 3* utilizza un sistema definito V.A.T.S. (come avrete capito, gli sviluppatori vanno pazzi per gli acronimi!), da "Vault-Tec Assisted Targetting System", sistema di puntamento assistito Vault-Tec. In pratica, secondo il vostro livello d'esperienza e le vostre abilità, potrete congelare il gioco nel bel mezzo del combattimento (per una quantità di secondi dipendente sempre dalle vostre abilità) e scegliere l'area migliore da colpire, come testa, torso o arma. Nulla vi impedirà di mirare con il semplice ausilio del mouse, ma con il V.A.T.S. sarà più semplice azzoppare o disarmare un nemico.

È possibile passare a una visuale in terza persona, poi "alzarla" sopra il personaggio, così da arrivare a una prospettiva "quasi-isometrica" simile ai primi due *Fallout*. Ma con una ricchezza grafica del genere, non sappiamo in quanti lo faranno!

di Brotherhood of Steel, i "paladini" del mondo di *Fallout*, e altri mutanti. Il capo dei soldati è una bella donna che, con fare sbrigativo, ci dice chiaramente che possiamo seguirla, a patto di non essere d'intralcio nelle loro operazioni di "pulizia", e che anzi siamo incoraggiati a dare una mano.

A parte il viso, molto convincente e caratteristico, l'armatura della paladina si muove in modo assolutamente realistico, soprattutto le piastre sopra le spalle che ondeggiano quando si sposta e combatte. Prendiamo un fucile laser con relative munizioni da un Brotherhood conciato molto male e seguiamo il plotone, finché non arriviamo in un edificio sventrato, in cui ci aspettano due mutanti al piano superiore. Mancando il pavimento, siamo ottimi bersagli, ma grazie al sistema di puntamento avanzato, miriamo alle gambe di uno dei due e lo facciamo rovinare sul terreno. È proprio vero, più grossi sono, più rumore fanno cadendo.

Arriva, però, il fratello maggiore dei mutanti, un gigantesco essere che ci ricorda un po' il guardiano di Shivering Isles. Niente frecce d'osso, dobbiamo farlo fuori con mitra e laser. Todd ci mostra come la visuale possa essere "zoomata" in terza persona, fino ad allontanare la telecamera e alzarla un po' sopra la testa del protagonista. In pratica, una specie di visuale isometrica. "Mettendo in pausa per sparare al nemico, potrete anche guardare intorno a voi e percepire mostri e nemici che, magari, non sono in vista – questo sempre grazie alle vostre abilità".

Il laser non pare troppo efficace, quindi da un cadavere lì vicino raccogliamo il fat boy, un lancia granate atomiche portatile. Una paio di testate, con relativo funghetto atomico, ci liberano del giga-mutante, e siamo liberi di salire in cima all'edificio di fronte, dove ritroviamo l'amico uomo in nero. Davanti a lui si trova una valigetta con controlli e pulsanti. Azionandone uno, vediamo un flash in lontananza: Megaton è esplosa in una detonazione nucleare, e dopo la tremenda luce, arriva lo spostamento d'aria che, persino a questa distanza, fa volare gli oggetti intorno a noi.

"Scegliendo di far esplodere la bomba, eliminerete molti PNG vicini alla detonazione, e tutte le strutture della cittadina. Se, al contrario, aveste deciso d'intraprendere la missione dello sceriffo, Megaton sarebbe sopravvissuta, ma non avreste avuto accesso a tutta una serie di quest e vantaggi offerti dall'uomo con il cappello. *Fallout 3* è un gioco di ruolo in cui le vostre scelte avranno un peso nello svolgimento dell'avventura", precisa Todd. È anche un gioco con una fine: una volta completata la quest principale, vedrete il "finale", che varierà secondo il vostro "comportamento".

Per il momento, Bethesda pensa ad almeno nove finali diversi tra loro. "Non potrete fare tutte le quest del gioco in una sola partita: completandone alcune, altre verranno precluse. Quindi, dovrete giocare un'altra volta per scoprire che succederà nell'altro modo. La vostra reputazione potrebbe non permettervi di accedere ad alcune quest, oppure consentirvi di farne di addizionali", ci spiega Howard.

Con lo sguardo ancora impressionato dal fungo atomico che si erge al posto di Megaton, chiediamo qualche dettaglio sul rapporto tra quest principale e missioni secondarie, e sulla durata del gioco. "Più o meno, abbiamo in mente un rapporto di uno a uno. La quest principale dovrebbe durare circa

> **"Ricordati, figliolo, si nasce dentro Vault 101, si muore dentro Vault 101"**
> **Il padre del protagonista di *Fallout 3***

Lo scerifio di Megaton, con la cittadina sullo sfondo: notate come l'abitato sia stato costruito utilizzando parti di tecnologia ormai persa, come il muso dell'aereo sulla sinistra.

SOPRAVVISSUTI E SOPRAVVIVENTI

Le città di *Fallout 3* saranno dei punti d'aggregazione dei sopravvissuti all'olocausto nucleare, piuttosto che le maestose cittadelle di *Oblivion*. Oltre a Washington DC, che occupa da sola (con le sue rovine) quasi un quarto della mappa di gioco, incontrerete cittadine come Megaton e altri villaggi, come Rivet, una portaerei trasformata in fortezza.

DOPPIATORI E CANZONI

Fallout 3 arriverà nei negozi non prima dell'ottobre dell'anno prossimo, ma sappiamo che la voce narrante sarà di Ron Perlman, già presente nei primi due *Fallout* (e che potete sentire nel trailer presente sul DVD demo di GMC di questo mese). Un altro attore molto famoso che presterà la propria voce sarà Liam Neeson, che interpreterà il padre del protagonista. Dal punto di vista sonoro, le novità non sono finite: torneranno le canzoni di The Ink Spots, un gruppo degli Anni '40 – '50 che si integra perfettamente con l'atmosfera del gioco. Bethesda ha dichiarato che ci saranno almeno venti brani diversi e persino un DJ che commenterà la situazione via radio tra una canzone e l'altra.

una ventina di ore, e altrettante vi aspettano di quest secondarie. Il fatto è che se giocherete una seconda volta in un modo diverso, scegliendo di comportarvi in maniera opposta, scoprirete che, per almeno metà del tempo, vedrete un gioco completamente nuovo".

Al momento, abbiamo solo la parola di Todd Howard e di Bethesda, ma siamo ottimisti: il segreto del successo di *Fallout* è stato – secondo chi vi scrive – proporre un mondo di gioco credibile e verosimile, dove il giocatore aveva la sensazione di poter decidere cosa fare e come comportarsi. Dei mutanti rapivano una ragazza? Era possibile ucciderli tutti, pagarli per ottenerne il rilascio, addirittura mettersi d'accordo con loro per spartirsi il bottino, corrompere uno dei mutanti per entrare di notte, o ignorare del tutto la quest. Pochi titoli hanno offerto un simile grado di libertà, nei dieci anni successivi, ma se c'è un team che ha fatto della libertà di azione la propria bandiera, è proprio Bethesda: certo, la libertà di *Oblivion* era di un tipo diverso e consentiva al giocatore di girare senza vincoli per un continente enorme, dove la trama principale era solo una delle molte componenti del gioco nella sua totalità.

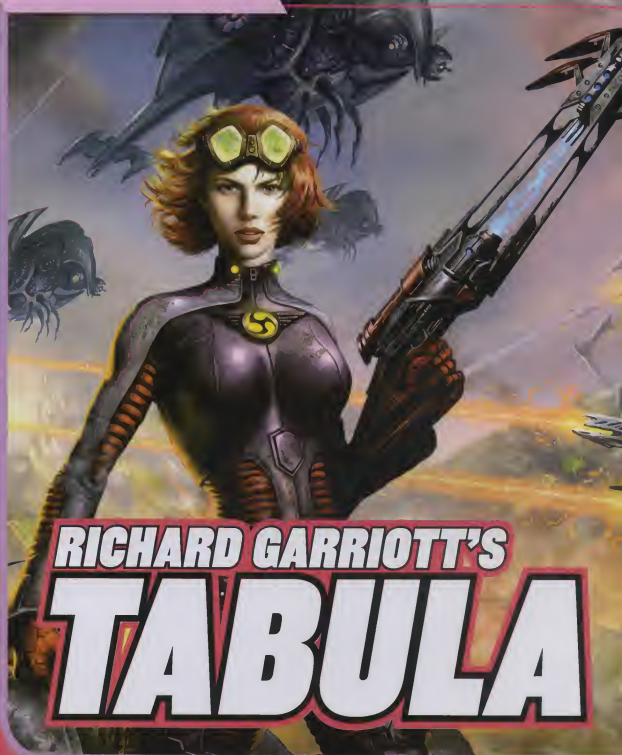
Todd Howard e il tuo team sembrano aver capito tale differenza e promettono di creare un gioco in cui la libertà sarà decidere, proprio come negli altri *Fallout*, in che maniera comportarsi. La trama principale, la ricerca di vostro padre, sarà il fulcro del gioco, non una quest un po' più importante delle altre, e sarà quella che condurrà il tutto dall'inizio alla fine.

Secondo le promesse degli sviluppatori, ogni singola quest sarà risolvibile in modi diversi, e ogni missione avrà un lato "buono" e uno "oscuro": non tutte prevederanno la cancellazione di un insediamento urbano, ma quasi tutte influenzeranno il vostro personaggio e l'ambiente circostante. Ritornerà il sistema di karma, che indicherà quanto sarete buoni, cattivi o neutrali; ritroverete le abilità e le controabilità, che vi permetteranno di creare un personaggio unico nel suo genere, in grado di sparare molto bene con i fucili da caccia, ma di essere una frana con le pistole; incapace di mentire anche ai bambini dell'asilo, ma un asso con i computer. Il personaggio sarà definito da valori numerici come nei giochi di ruolo "vecchia scuola", e saprete che aggiungendo un punto a "forza" potrete aggiungere un 5% ai danni in corpo a corpo.

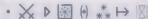
Certo, non ci sarà un sistema di combattimento a turni, e chi vi scrive non ne è felice: tuttavia, in un gioco in prima persona avrebbe avuto poco senso inserire un sistema simile, che oggi sopravvive solo in titoli di nicchia o molto particolari, come *Civilization*. La soluzione prospettata da Bethesda pare valida: non un sistema che mette in pausa a ogni azione (come ricaricare un'arma o nascondersi dietro un muro in rovina), ma che di fatto rende un FPS un po' più tattico – sempre considerando che i colpi raggiungeranno percentualmente il dannato mutante solo se le vostre caratteristiche lo permetteranno.

Niente autolivellamento, e questo è un bene in un gioco costruito attorno a una trama più presente e solida di quella di Tamriel, e probabilmente niente "fast travel", per la gioia dei detrattori di *Oblivion*; non sarà consentito pilotare i veicoli, ma potrete costruire armi personalizzate.

Dal lato tecnico, il gioco, già oggi, è in uno stadio molto avanzato di progettazione e non ci stupirebbe scoprire che la data di pubblicazione – al momento fissata non prima dell'ottobre 2008 – verrà rispettata. Il motore gira molto bene, senza incertezze né nelle locazioni affollate, né nei combattimenti concitati; i caricamenti sono decisamente più veloci di quelli di *Oblivion* e, vagando per le distese devastate dall'atomo, non abbiamo visto rallentamenti per i caricamenti.

Un anno abbondante per giocare 40, 50 ore nel nuovo *Fallout?* Saremo di parte, ma non abbiamo dubbi: vale davvero la pena di aspettare. GIOCHI COMPUTER

RICHARD GARRIOTT'S TABULA

RASA

- **Genere:** MMORPG
- **Casa:** NCsoft
- **Sviluppatore:** Destination Games
- **Sito Internet:** www.playtr.[illegible]
- **Data di uscita:** Fine anno
- **Storia degli sviluppatori:** [illegible] teorico, *Tabula Rasa* è il pri[illegible] prodotto interamente svilu[illegible] Destination Games e no[illegible] "gestito" online per l'[illegible]. La presenza di R[illegible] loro fondatore, tutta[illegible] a dubbi sulla qual[illegible] aspettarci!

"LA battaglia per il controllo del cosmo è appena cominciata": ecco il significato dei simboli che riportiamo qui sopra, secondo la scrittura iconografica degli Elon o, meno romanzescamente, sulla base del linguaggio creato per la sua ultima opera dal leggendario Richard Garriott, dopo un periodo di assenza dallo sviluppo di parecchi anni. Del resto, non sono molti gli sviluppatori che hanno il coraggio (e la costanza) di arrivare a un simile sforzo nel dar vita a un proprio progetto: e quale miglior garanzia, in questo campo, può rappresentare uno dei fondatori della storica Origin, ossia di coloro che "creano i mondi"?

L'ambizione di *Tabula Rasa* è insita già nel suo stesso nome (in origine temporaneo, poi adottato come definitivo), che potrebbe essere tradotto dal latino come "piazza pulita". "I MMORPG attuali nascono tutti dallo stesso stampo, per quanto raffinato nel tempo, e sono privi di reali innovazioni", afferma lo stesso Garriott, che aggiunge: "*Tabula Rasa* sta a significare la mia intenzione di ripartire da zero nel definire il genere, tramite idee e caratteristiche che, sono sicuro, adotteranno tutti i giochi futuri". Un progetto ambizioso, dicevamo, come testimoniano le parole dello stesso Garriott, ma che, fortunatamente, sembra fondare la propria ambizione su fatti decisamente più concreti delle sole parole.

Trattandosi di un gioco sviluppato da "Lord British", non si può nascondere un certo stupore, al primo approccio con *TR*, nello scoprire un mondo fantascientifico di stampo piuttosto classico, ma al tempo stesso completamente inedito nelle ambientazioni e nella sua originale struttura (se avete letto la nostra intervista pubblicata sullo scorso numero di GMC, saprete anche i motivi di una simile scelta).

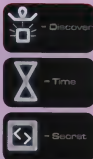
Così, i nostri personaggi di *TR* impugneranno fucili al plasma invece di spadoni a due mani, per combattere alieni invasori e gigantesche creature meccanizzate al posto di draghi e minotauri. Non è, tuttavia, con la semplice ambientazione che Richard Garriott intende "rivoluzionare" il mondo dei MMORPG (di certo inflazionato dal fantasy medievale), bensì andando a toccare alcuni dei meccanismi di base che questo genere ha mantenuto pressoché inalterati nel tempo.

SCONTRI A FUOCO

"I combattimenti in tempo reale dei MMORPG sono, in realtà, degli scontri a turni mal mascherati, dove i giocatori pigiano in modo furioso una serie di tasti in sequenza", queste le parole di Garriott, che, senza nascondere il minimo disprezzo, giudica un elemento tanto importante nei giochi di ruolo online contemporanei, specificando che il rivedere tali meccaniche è stato uno dei punti focali dello sviluppo di *Tabula Rasa*. Il fine è stato di aggiungere elementi tattici e, in generale, un ritmo all'azione più simile a quello delle esperienze in singolo.

In effetti, l'impressione, al primo impatto, è quella di trovarsi davanti a uno sparatutto in terza persona, più che a un MMORPG nel senso stretto del termine: il mouse diventa, così, il controllo diretto della telecamera, e non più un semplice puntatore; il tasto sinistro gestisce il fuoco dell'arma impugnata

I LOGOS

La presenza di una scrittura iconografica "inventata" all'interno di *TR* non avrà solo una funzione estetica. I logos (ossia i caratteri che la compongono), infatti, sono la fonte primaria del potere dei giocatori e il loro ritrovamento è uno degli obiettivi primari nel gioco. Le abilità peculiari di ogni classe potranno essere attivate solo conoscendo i giusti logos: per esempio, un'abilità che procura danno nel tempo (un "dot", come si dice in gergo) richiederà logos dal significato di "decadimento" e di "tempo", e via dicendo. La funzione dei logos sarà comunque anche interpretativa (per leggere i messaggi lasciati dagli Elon) e persino esplorativa, in quanto il raggiungimento di aree più avanzate sarà condizionato all'apertura di specifici portali, che richiederanno a loro volta la conoscenza di precisi logos.

Al momento del lancio, *Tabula Rasa* offrirà due interi pianeti da esplorare.

L'interfaccia rappresenta un prodigio di semplicità ed efficacia, ma sarà da valutare il suo livello di personalizzazione.

Alcune delle istanze del gioco vi vedranno impegnati nella distruzione di basi strategiche aliene, con sequenze di missioni degne di un gioco in singolo.

La coerenza del mondo nell'apparizione delle ondate di nemici presenti al suo interno è encomiabile, anche se essenzialmente solo stilistica.

e il destro dell'abilità selezionata. La componente "GdR" viene mantenuta con un sistema di mira assistita molto permissivo e, ovviamente, con il canonico "tiro di dado" per stabilire il colpo a segno. Questa impostazione tradisce – indubbiamente – lo sforzo di realizzare un approccio diverso dal semplice "punta e clicca", ulteriormente impreziosito dal ruolo attivo dell'ambiente, che offre, per esempio, valori di copertura rispetto al fuoco a distanza, oppure dalla differenza di tattica di combattimento dei nemici che cercheranno di prediligere i corpo a corpo davanti a un abuso eccessivo delle coperture.

Lo stesso design dei combattimenti è stato pensato per offrire dinamiche alternative abbastanza interessanti. Per esempio, alcune astronavi aliene sono dotate di poderosi scudi e armamenti, rendendo pressoché impossibile lo scontro diretto, mentre azioni "mordi e fuggi" alle loro spalle si rivelano ben più efficaci. Abbiamo avuto occasione di vedere (e di provare!) molte altre tattiche "alternative" e l'impressione è quella di trovarsi di fronte a combattimenti decisamente più dinamici di quanto offerto dai MMORPG contemporanei.

UN MONDO CHE CAMBIA

Il dinamismo globale del mondo di *TR* è stato una delle principali preoccupazioni di Garriott, il quale, nuovamente, torna a parlare in termini poco lusinghieri delle dinamiche di altri titoli: "I mondi dei MMORPG dovrebbero dare una vera impressione di vita, ma in realtà spesso tutto si riduce ad attendere in una zona che un determinato mostro, necessario per avanzare di livello, compaia dal nulla, pronto per essere ucciso". Pur ammettendo che il cosiddetto "respawn" sia una meccanica imprescindibile, l'interpretazione che Garriott ne ha dato con *TR* appare encomiabile.

Nel corso della nostra esplorazione, non abbiamo notato niente "apparire dal nulla", ma ogni "nemico" arrivava nello scenario di gioco con un "giusto" approccio: le navi da trasporto scaricavano plotoni di fanti o, nelle strutture, l'attivarsi di teletrasporti in pieno stile "Star Trek" portava nuovi rinforzi alle file avversarie.

"Il dinamismo del mondo di TR è stato una delle principali preoccupazioni di Garriott"

La capacità di infliggere tipologie diverse di danno sarà una componente essenziale delle tattiche per affrontare con efficacia gli scontri.

EVOLUZIONI FINALI

Il sistema di evoluzione dei personaggi di *TR* prevede un'iniziale specializzazione verso un ramo dedicato al combattimento da prima linea, e un secondo orientato più a ruoli di supporto (per quanto l'azione resti una componente essenziale per qualunque classe). Procedendo in profondità nella crescita degli eroi, vi presentiamo due classi di "quarto livello", ossia dopo il "terzo bivio evolutivo":

Grenadier: per i giocatori più aggressivi e dinamitardi, il grenadier è una classe da prima linea (evoluzione del Commando) specializzata nell'uso di esplosivi a distanza. La sua arma primaria è chiamata "Propellant Gun" e può utilizzare diverse miscele di gas pressurizzati, per meglio adattarsi alle debolezze dei bersagli. A dispetto del nome, un'altra arma a disposizione del Grenadier è il lanciafiamme, per gli assalti decisamente più "diretti".

Engineer: è l'evoluzione della classe "Sapper", un ruolo di supporto che si specializza nella creazione di meccanismi in grado di aiutare il proprio gruppo (come generatori portatili e mini buchi neri per teletrasporti istantanei), ma anche nella realizzazione di strutture difensive e offensive fisse, pur se temporanee. Per fare tutto questo, infine, è in grado di sfruttare le risorse ricavate dai resti dei nemici robotici abbattuti.

Si tratta di "semplici" scelte stilistiche, ma tali scelte contribuiscono in maniera decisiva a dare consistenza all'universo di gioco: una caratteristica, più che un punto chiave nell'indice di gradimento di un MMORPG (come insegna *World of Warcraft*...).

Oltre alle apparenze, però, *TR* cerca di offrire una sorta di dinamismo molto più radicato. Di sicuro, gli appassionati di *Dark Age of Camelot* ricorderanno ancora con ammirazione la struttura della "Frontiera" nel titolo di Mythic: castelli e fortezze potevano essere conquistati dai giocatori per cambiare effettivamente i rapporti di forza, creando un'area di gioco in cui tutto era estremamente dinamico.

L'approccio di *TR* è decisamente figlio di questa idea iniziale, ma la estende a tutto l'universo di gioco e non a una singola area. Immaginate la classica città di un MMORPG, con tutti i servizi a essa connessi (PNG che vi offrono quest, punti dove riapparirete in caso di morte, aree necessarie per creare oggetti e via discorrendo). Ora, immaginate che questa città, se non opportunamente difesa dai giocatori, possa cadere nelle mani dei nemici alieni, privandovi di fatto della facoltà di usufruirne. Questo è esattamente quanto può accadere in *Tabula Rasa*, con capovolgimenti dinamici di fronte e la necessità di coordinare gruppi di giocatori su più ampia scala, in mododa riconquistare le postazioni più avanzate.

Il limite di questo sistema risiede, naturalmente, nel fatto che, dall'altra parte, non si trovano nemici umani come in *DAOC*, ma forze gestite dall'Intelligenza Artificiale con tutti i vincoli che ne conseguono. Su questo punto, però, possiamo solo credere alle rassicurazioni dello stesso Lord British, che garantisce un livello di sfida tale da richiedere un approccio tattico e strategico degno, per l'appunto, di un titolo single player.

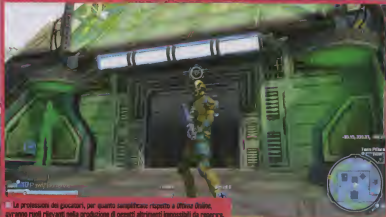
RACCONTARE UNA STORIA

"Una delle altre componenti", continua nella spiegazione Garriott, "in cui i MMORPG contemporanei non sono mai riusciti a eguagliare le esperienze in singolo, riguarda il modo di raccontare storie. Tipicamente, non esistono climax, non ci sono obiettivi e, peggio, non esiste un reale significato nel compiere le azioni. La stessa introduzione delle istanze private non ha mai efficacemente contribuito a questo scopo, esplorando solo superficialmente le potenzialità di questo sistema".

Così, nel rispetto della tradizione della serie *Ultima*, Lord British ha lavorato per includere in *Tabula Rasa* anche una serie di missioni dalle componenti "etiche", lasciando ai giocatori l'interpretazione degli ordini ricevuti e persino la loro non osservanza, al fine di trovare nuove opportunità e affiliazioni. Si tratta di una strada molto rischiosa, se applicata a un genere

NON SOLO GIOCHI

L'impegno nello sviluppo dei videogiochi non è per Richard Garriott l'unica occupazione. Oltre alle sue passioni per la magia e gli automaton, è infatti investitore nella società Zero Gravity Corp, che si occupa di organizzare viaggi in assenza di forza gravitazionale terrestre, ossia i voli che raggiungono l'esosfera. Si tratta di un passo molto importante nella futura realizzazione dei voli civili nello spazio, in cui Richard ha manifestato l'intenzione di avventurarsi come pioniere. Il primo volo di Garriott a Zero-G è stato con il famoso astrofisico Stephen Hawking, a bordo di un aeroplano "affettuosamente" chiamato "Vomit Comet".

La difesa a la conquista degli avamposti è una componente essenziale del gioco, per avanzare effettivamente in esse.

Le professioni dei giocatori, per quanto semplificate rispetto a *Ultima Online*, avranno ruoli rilevanti nella produzione di oggetti altrimenti impossibili da reperire.

Alcuni namici saranno in grado di genarare scudi impenetrabili alle armi da fuoco, e ciò costringerà i giocatori a scontri all'arma bianca.

dove la sensazione di "perdere" qualcosa (in termini di ricompensa, denaro o quant'altro) viene spesso mal vissuta dagli appassionati, ma che viene in parte compensata dal peculiare sistema di evoluzione del personaggio.

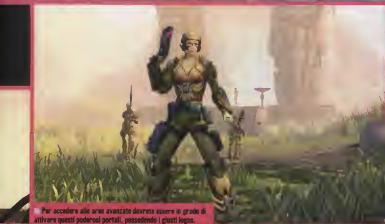
Discorso a parte meritano le istanze, che Garriott intende sfruttare al massimo per fornire un'esperienza che vada al di là della semplice "opportunità privata di ottenere una ricompensa" (come lui stesso definisce le istanze allo stato attuale). Ancora una volta, la parola d'ordine è "dinamismo": nell'istanza che abbiamo avuto l'opportunità di vedere, infatti, ci è stato mostrato come l'attenzione (o meglio... la disattenzione) nel gestire le telecamere di sorveglianza potesse effettivamente variare considerevolmente l'opposizione nemica, o come la risoluzione di alcune missioni secondarie (nello specifico caso, il liberare una squadra di prigionieri) potesse facilitare l'avanzamento nella zona. Allo stesso modo, l'obiettivo "finale" di tali istanze può essere raggiunto solo tramite il completamento di più incarichi minori concatenati, in modo da dare all'esperienza una vera e propria struttura narrativa (con tanto di climax finale) che vada al di là della semplice uccisione del boss per ottenere la ricompensa del caso.

A onor di cronaca, si tratta di espedienti cui già *World of Warcraft* ha tentato di ricorrere, ma va detto che il livello di profondità in tal senso presentato (e promesso) da *Tabula Rasa* sembra andare ben al di là di quanto visto fino a ora.

LA GUERRA DEI CLONI

A chiudere il quadro delle innovazioni offerte da *Tabula Rasa* va sottolineata l'originale gestione del proprio avatar. "Chi crea un MMORPG dovrebbe sempre pensare che, ogni volta che un giocatore ne riaffronta i contenuti con una classe diversa, si trova a vivere una parte noiosa del gioco, che lo potrebbe indurre a provarne un altro", specifica Lord British. La soluzione a questo problema proposta da *TR* è brillante. Lasciato da parte il sistema di abilità che aveva caratterizzato *Ultima Online* e ignorata la rigida e impostazione di classi che viene oggi largamente

"L'impressione è quella di trovarsi davanti a uno sparatutto, più che a un MMORPG"

Le antiche rovine degli Elon sono tra i luoghi più importanti da esplorare per scoprire nuovi importantissimi Logos.

Per accedere alle aree avanzate dovrete essere in grado di attivare questi poderosi portali, possedendo i giusti logos.

utilizzata, *TR* presenta una partenza comune con le stesse possibilità per tutti, offrendo poi dei "bivi evolutivi" (presenti a livelli di crescita prestabiliti) nella carriera dei personaggi, che vanno a creare una struttura ad albero per la generazione di classi di specialisti. L'interessante novità di questo sistema riguarda la possibilità di creare un duplicato del proprio avatar durante il suo processo evolutivo, lasciando al giocatore la libertà di provare le possibili alternative, senza però ripercorrere la strada già attraversata fino al momento della "clonazione".

Il numero di tali cloni che sarà consentito creare è notevole, ma, per evitare abusi, tutti condivideranno lo stesso "cognome", scelto al momento della creazione del personaggio originale. Tale scelta apre una vasta serie di prospettive inedite, offrendo opportunità di gioco di gruppo più dinamiche, dal momento che sarà possibile per i giocatori ricoprire ruoli differenti (quantomeno in termini di probabilità), in una struttura che genericamente richiede la presenza fissa di alcune classi di riferimento per rendere il party realmente efficace.

È indubbio che l'unione di tutte queste caratteristiche "uniche" riesca a portare *Tabula Rasa* a un livello d'interesse ben più elevato della media dei MMORPG oggi in fase di sviluppo, perlomeno relativamente a quelli improntati al PVE (ovvero dove i giocatori se la devono vedere con i mostri controllati dalla I.A. programma).

L'impressione che si ha giocando a *TR* è quella di trovarsi in un vero sparatutto in terza persona con scene di guerra campali, anche se contro "semplici" intelligenze artificiali (il PVP - giocatori contro altri giocatori - è un aspetto secondario, che sarà probabilmente sviluppato in un secondo tempo). Allo stesso tempo, la presenza di Lord British dietro le quinte garantisce la qualità di tutti gli elementi di contorno, come le professioni lavorative o le strutture sociali, pur se il tutto è impostato verso una fruizione molto immediata e semplificata (non se ne abbiano a male gli appassionati di *Ultima Online!*).

L'unica obiezione che, a questo livello di conoscenza del gioco, ci permettiamo di sollevare, riguarda l'ambientazione stessa. Non tanto per la scelta della fantascienza, quanto per uno stile grafico privo di una caratterizzazione forte e distintiva. Basteranno le innovative caratteristiche di *TR* a sopperire alla mancanza di appeal che sembra caratterizzarlo?

Difficile dirlo prima di aver messo le mani, a lungo, sulla prevista versione beta: ma nonostante questo, lo confessiamo, non vediamo l'ora che ciò accada!

L'uomo che combatte per la libertà (d'azione)

Patrick Gilmore

Il producer di *Medal of Honor: Airborne* ci spiega come il "libero arbitrio" rivoluzionerà la storica saga di *MOH.*

LA visuale dall'alto è sempre la più favorevole, ed è quella di cui può godere un veterano dell'industria videoludica come Patrick Gilmore.

In virtù di questa posizione privilegiata, ha ripercorso al meglio anni di guerra virtuale per capire in che modo, nell'era dell'Intelligenza Artificiale e dei motori fisici, la saga di *Medal of Honor* potesse reinventare se stessa. Patrick sembra avere i requisiti giusti per quest'impresa: vista la sua esperienza con il mondo Disney (ha prodotto più di una dozzina di giochi con protagonista Topolino), è in grado di inquadrare da una nuova prospettiva una serie che, da tempo, è considerata in fase di stallo. E l'impostazione di *Medal of Honor: Airborne* potrà anche essere non lineare, ma Patrick sembra tirare dritto per un'unica strada: la sua.

GMC: Non sei un po' stanco anche tu dei giochi sulla Seconda Guerra Mondiale?

Patrick Gilmore: Beh, questo è il mio primo *Medal of Honor* dai tempi di *Allied Assault*, per cui non mi sono dedicato alla saga tanto quanto molti altri membri del team. Per alcuni, questo è il quarto o quinto *MOH*: sono totalmente concentrati su aspetti quali il realismo storico, le armi, i soldati e gli eventi della guerra. Personalmente, penso che un giorno forse mi stancherò di tutto questo, ma solo perché mi sarò reso davvero conto che non se ne può trarre più nulla di nuovo.

Mantenere lo stesso team di programmatori e cambiare le "menti creative" per donare freschezza a un prodotto è una politica specifica di EA?

PG: Penso sia un approccio giustissimo. L'altro giorno, ero seduto con uno dei producer ed è partito con una tiritera del tipo: "Ho appena finito il debug dei file .ini delle armi, ho sistemato tutti i pattern del Thompson e ho verificato che i bagliori sulla canna funzionassero, poi la velocità di ricarica, bla, bla, bla". In pratica, ha sciorinato decine di particolari tecnici che interessano il vero e proprio cuore dell'esperienza di gioco. In un marchio storico come quello di *MOH* trovi persone che hanno provato dal vivo ogni singola arma, si sono allenate con il paintball, hanno fatto dell'addestramento militare e sono state indottrinate da uno dei nostri consiglieri militari per avere una giusta percezione dell'*esperienza reale*. Non si può buttare via un patrimonio simile di esperienze, no? Ma allo stesso tempo , cerchiamo sempre di dare nuova linfa al progetto. Per cui, non parlerei di "politica di EA", ma di un giusto approccio di lavoro in generale per grandi titoli come *MOH*.

Cosa c'è di così affascinante nella Seconda Guerra Mondiale da far ritornare ogni volta i videogiocatori su un nuovo capitolo di *Medal of Honor*?

PG: Innanzitutto, stiamo parlando di un conflitto mondiale. Interessa tutti e accomuna, in qualche modo, una gran varietà di persone. È stato un momento della Storia in cui è stato tracciato un deciso confine tra il bene e il male: non era mai successo prima, per lo meno non con la stessa nettezza. E poi, c'è la portata dell'impresa: in *MOH* ci sono missioni con un respiro epico, non con centinaia, ma con decine di migliaia di individui coinvolti. L'operazione Market Garden fu il più grande sbarco dal cielo mai organizzato, con oltre 20.000 soldati paracadutati... non c'è null'altro di paragonabile nel corso della Storia: un'intera cittadina che si lancia da un aereo e inizia a combattere. È un evento

La versione PC di *Airborne* sarà ricca di contenuti esclusivi, centrati su multiplayer, Mod e controlli.

che suggerisce mille spunti per un videogioco.

***Allied Assault* è considerato il miglior capitolo della saga. Perché, secondo te?**
PG: Ha azzeccato almeno un paio di scelte, un po' come *Frontline* (la sua controparte per console, N.d.R.). Sono stati i primi giochi a ritrarre lo sbarco in Normandia, un momento reso immortale dal film "Salvate il Soldato Ryan". È stata una trovata geniale l'idea di far rivivere un simile momento in un videogioco. E poi, era un lavoro realizzato molto bene: c'erano una storia, dei personaggi, situazioni belliche e non-belliche. La guerra non è solo una sfilata di nemici che ti passano davanti al naso, sono anche le frasi che i soldati si rivolgono in battaglia, il modo in cui danno e ricevono ordini. *Allied Assault* è riuscito a penetrare nel profondo dell'esperienza di guerra.

Pensi che personaggi e trama, in un FPS ad ambientazione storica, contino molto?
PG: È stato un mio cruccio, ma ora non più: ho imparato la lezione. Quando facciamo i primi test per capire quanto sia giocabile un titolo, il gioco non ha ancora la voce fuori campo, dei personaggi delineati e degli intermezzi cinematografici. Ebbene, nei test preliminari di *Airborne* la gente si è lamentata di non sapere chi fosse, per cosa stesse combattendo e in che luogo del pianeta tutto avesse avuto inizio. Allora capisci che tutto quanto ha bisogno di essere contestualizzato.

Ci garantisci che *Airborne* sarà un gran titolo su PC, non solo su console?
PG: Intanto, stiamo preparando un sacco di cose esclusive per la versione PC, come i server dedicati, un kit per realizzare Mod con gli elementi del gioco e controlli personalizzabili. Molti componenti del team che si occupa del multiplayer sono assidui giocatori su computer, per cui conoscono bene il nostro pubblico.

Uno dei grossi difetti di *European Assault* (il più recente *MOH* per console) era l'eccessiva importanza data alle ricompense secondarie, come le medaglie. In *Airborne* le ricompense saranno più collegate alla trama di gioco?
PG: Diciamo che, a volte, un elemento innovativo può costituire una sfida piuttosto ostica per chi gioca. Poi c'è sempre una gran voglia di avere un riscontro visivo dei tuoi successi, per esempio con nuove icone che appaiono sullo schermo. Ma a volte, quando introduci qualcosa di originale, magari non viene interpretato dall'utente come vorresti. Magari un campione di tester ti dice: "Non capisco se sono accovacciato o in piedi." Ed ecco che appare una barra dell'accovacciamento su schermo. Solo che crea anche molta confusione, disturbando la visuale. Una delle cose su cui ci siamo concentrati, più di un anno fa, è stato il dilemma del recupero dell'energia, cosa che ha originato l'attuale sistema di recupero di *Airborne*. *Call of Duty* adottava lo stesso sistema di *Halo*, che consentiva il completo ripristino dell'energia stando al riparo e ha aperto un vero dibattito. C'erano un sacco di recensioni che dicevano che era troppo irrealistico e altre che invece recitavano: "Fantastico, chi ha voglia di stare a pensare all'energia, se mi sto divertendo come un pazzo?". E mentre ci ragionavamo, ci siamo chiesti: "Cosa capita a un soldato quando viene

"IL PROBLEMA NON È LA CADUTA, È L'ATTERRAGGIO"

L'inizio in paracadute di ciascuna missione di *Medal of Honor: Airborne* non è solo un utile momento di rapida pianificazione tattica (visto che si ha una, seppur breve, panoramica dall'alto dello sviluppo della battaglia), ma anche un piccolo mini-gioco di abilità "aeronautica".
Il vostro atterraggio potrà essere: 1) ottimo, se riuscirete ad atterrare in corsa sganciando velocemente il paracadute; 2) decente, se riuscirete a planare dolcemente tirando i freni del paracadute, cosa che però renderà la vostra azione più lenta; 3) disastroso, se cadrete sulle ginocchia arrotolandovi dentro il "lenzuolone", venendo nel frattempo sforacchiati da qualche proiettile tedesco.
Inoltre, sulla mappa vengono segnalate delle zone sicure, già presidiate dai vostri alleati, atterrando nelle quali otterrete preziosi bonus, utili per l'evoluzione del soldato e del suo arsenale. Va da sé che saranno zone molto complicate da raggiungere in volo, attorniate da mura, costruzioni e quant'altro.

In *Medal of Honor: Airborne* non esisteranno scelte obbligate: potrete cecchinare un drappello di nemici, ma sicuramente ci sarà anche il modo di sorprenderlo alle spalle con il mitra spianato.

colpito da un proiettile?". Lo shock è la prima conseguenza e si tende subito a pensare al peggio. Ma la condizione può migliorare, anche se "l'infortunio" permane. Quindi, abbiamo creato un sistema ibrido, che tenesse conto sia dello shock, sia dell'infortunio: si può recuperare parte dell'energia ma ci sono delle soglie insormontabili. Ci sembra la cosa più vicina alla realtà che si potesse ottenere.

In *CoD 2*, accovacciarsi dietro un riparo per ricaricare è una cosa istintiva, perché alla fine ti rende quasi immortale.
PG: Giustissimo. Ciò che vogliamo fare con *Airborne* è lasciarci alle spalle dieci anni di design votato alla linearità più totale. Per dieci anni, abbiamo visto game designer sviluppare giochi dalla struttura unidirezionale, con in testa il concetto che il giocatore parte da A, arriva a B, quindi prosegue per C. In A, B, e C avrebbe trovato delle I.A. nemiche ad attenderlo, come in un qualsiasi modulo di "Dungeons & Dragons". Quando abbiamo iniziato a lavorare su *Airborne*, ci siamo detti: "il punto di partenza non deve essere scontato, il giocatore potrebbe iniziare attraverso quella porta o atterrare dal cielo. Dobbiamo consentirgli tutte queste opportunità." Intanto, non smettevamo mai di chiederci: "Cosa succedeva davvero in battaglia?". E quando i nostri designer ci dicevano: "non sarà più divertente se si può iniziare dove si vuole, i giocatori inizieranno a correre dappertutto senza uno scopo", allora rivolgevamo loro quella domanda. E sapete cosa succedeva in battaglia se ti mettevi a correre senza scopo? Che c'erano i tedeschi con un MG42 pronti a ridurti a brandelli.

Avete guardato anche ad altri generi per trarre nuova ispirazione? A *Company of Heroes*, magari.
PG: Bisogna considerare che la distruzione di elementi dello scenario riveste un'importanza diversa in un RTS. Il realismo di un'esplosione in uno sparatutto in prima persona deve essere più dirompente: potete avvicinarvi a un muro distrutto ed esaminarne ogni singolo mattone. In un RTS, non si ha questo livello di libertà e quindi si pretende di meno dalla grafica. Detto ciò, noi siamo sempre attenti anche a generi o ambientazioni diversi da quelli di *Medal of Honor*. *F.E.A.R.* è una fonte di ispirazione per molti di noi, così come *Halo* e *Half-Life 2*.

Ormai, gli episodi di *MOH* pubblicati sono tanti: non avete mai paura che questo possa affievolire l'attenzione della gente verso la saga?
PG: A volte sì. Un giorno dovremo pur fermarci, ma sarà solo se ci accorgeremo di non avere più stimoli. Il giorno che capirò di non avere più buone idee e spunti innovativi, anche la mia voglia scemerà. Non è un problema di quanti capitoli produci, ma di quanto può essere interessante il prossimo capitolo. EA ha supportato in pieno il progetto *Airborne* perché vi vede una svolta. La nostra concorrenza diretta produce nuovi capitoli quasi meccanicamente, anno dopo anno. Noi, invece, vogliamo poter lasciare il segno. Quello che era successo con *Allied Assault* si deve assolutamente ripetere.

E SOTTO I VOSTRI PIEDI POTETE VEDERE...

Non ci è stato possibile visionarli durante il nostro incontro con loro, ma gli sviluppatori ci hanno già rivelato qualche dettaglio sugli altri scenari in cui verrete paracadutati all'inizio di ciascuna missione. Durante l'operazione Husky, planerete dritti dritti tra le rovine di Paestum, in un'ambientazione a dir poco pittoresca. Durante lo sbarco in Normandia, invece, farete il percorso inverso rispetto ai valorosi che affrontarono la tempesta di fuoco sulle coste francesi: atterrerete sulle colline dell'entroterra per poi dirigervi verso la spiaggia, così da completare la manovra a tenaglia contro le milizie tedesche. Durante l'operazione Varsity, poserete i piedi nei pressi di un complesso industriale tedesco, col rischio di calarvi dentro enormi bollitori e gigantesche vasche con poco rassicuranti sostanze chimiche!

Armato di benchmark e di giganteschi dissipatori, Alberto "Pape" Falchi seziona e analizza nel dettaglio le caratteristiche più nascoste dell'hardware per giocare. Se avete domande e suggerimenti da sottoporre al Pape redazionale, l'indirizzo e-mail è: **albertofalchi@sprea.it**

LINGUAGGIO MACCHINA

Un mese dedicato all'audio, questo, che vede ben tre test condotti su periferiche in grado di allietare le nostre orecchie. Ma non mancano anche due schede grafiche: una velocissima della precedente generazione e una, più lenta, però pienamente compatibile con tutti gli standard video del momento.

UVD O NON UVD PER AMD?

FRA le caratteristiche più apprezzate in una moderna GPU, è incluso il supporto per l'accelerazione della decodifica dei formati video in alta definizione H.264, VC-1 e chi più ne ha, più ne metta.

Anche AMD, con le sue nuove schede, è in prima linea e ha orgogliosamente annunciato che tutta la gamma della serie 2000 avrebbe incluso il supporto all'Universal Video Decoder. Le Radeon 2400, 2600 e 2900 sembravano quindi in grado di accelerare tutta la catena di decodifica, esattamente come fanno le concorrenti, rendendo anche possibile la visione di Blu-ray su computer dotati di CPU leggermente datate. In realtà, le cose non stanno proprio così, ma AMD durante la presentazione alla stampa si è ben guardata dallo specificare questo particolare. Non a caso, molti siti Internet e riviste specializzate, GMC compresa, hanno erroneamente riportato che la Radeon 2900 godeva di tale splendida caratteristica. E non ci è cascata solo la stampa specializzata: non sono pochi i partner di AMD, come Sapphire e HIS, che hanno rischiato di finire nei negozi con tale indicazione sulla confezione del prodotto, anche loro tratti in inganno dalla documentazione poco chiara inviata dall'azienda.

Andando a ricontrollare i documenti preparati da AMD per la stampa, è evidente che da nessuna parte veniva specificata tale carenza e, anzi, in molti punti si accennava a un generico supporto per tutta la nuova gamma di GPU, senza indicare l'esclusione del modello più potente. L'azienda, del resto, ha risolto la questione con una noticina tra le caratteristiche tecniche della serie HD 2000 presenti sul sito ufficiale.

La questione è, per certi versi, priva di senso: non riusciamo a capire come mai il supporto sia stato limitato agli esemplari di fascia medio/bassa, "dimenticandosi" della punta di diamante HD 2900 XT, lanciata sul mercato insieme alle altre. Alcune fonti su Internet, come AnandTech (uno dei siti più autorevoli in materia di hardware: **www.anandtech.com/printarticle.aspx?i=3000**, in inglese), suggeriscono che in realtà la sezione di accelerazione UVD sia presente ma – per problemi hardware – non funzionante, un po' come era accaduto in passato a NVIDIA con i primi esemplari di GeForce 6800.

"Per un HTPC perfetto, non si può puntare sulle schede 3D di fascia alta"

■ Le HD 2900 XT non supportano l'accelerazione completa per i filmati HD.

Sinceramente non abbiamo idea di quanto questa tesi possa essere fondata, né i mezzi tecnici adatti per scoprirlo. A nostro parere, AMD si è fatta un autogol limitando una simile caratteristica alla fascia più bassa del mercato, forse credendo erroneamente che ai giocatori su PC non interessi godersi i Blu-ray.

La morale della favola è che, per un Home Theater PC perfetto, non si può puntare sulle schede video di fascia alta, ma bisogna limitarsi a quelle di fascia medio bassa, ottime per riprodurre filmati, un po' meno per giocare.

È come se il mercato HTPC e quello dei PC per giocare, che fino a non troppo tempo fa andavano a braccetto, si stessero separando in maniera netta, con prodotti destinati all'una o all'altra categoria e non più adeguati a entrambe. GIOCHI COMPUTER

AMD, contattata riguardo la sua scelta, ci ha inviato questa replica:

"La tecnologia UVD (Universal Video Decoder) è una delle tante innovazioni che fanno parte della nuova famiglia di processori grafici ATI Radeon HD 2000 e i diversi prodotti, sia per desktop che notebook, incorporano le differenti tecnologie a seconda del mercato a cui si indirizzano. Il processore grafico ATI Radeon HD 2900XT è stato realizzato per soddisfare le esigenze di una utenza gamers che richiede il massimo numero di unified shaders e per permettere agli appassionati di giocare con i titoli più recenti e con altissime prestazioni grafiche. Per rispondere alle richieste di questo segmento di mercato, si è preferito quindi dare priorità ad altri requisiti rimuovendo il blocco UVD, che è invece presente nei processori mainstream ATI Radeon 2400 e 2600 perché diretti a una utenza che richiede prestazioni multimediali non così spinte come gli utenti della ATI Radeon HD 2900 XT."

Giuseppe Amato, Technical Director Sales & Marketing di AMD EMEA

CREATIVE FATAL1TY GAMING HEADSET

- Produttore: Creative
- Distributore: Creative
- Internet: www.creative.com
- Prezzo: € 49

Caratteristiche Tecniche

Risposta in frequenza: 100 ~ 18.000 Hz

"L'audio dei giochi viene giustamente esaltato"

UN potente sistema audio multicanale è tra le migliori garanzie per godere pienamente di un videogioco attuale: spari che arrivano da ogni posizione, frequenze basse che fanno vibrare lo sterno... non si potrebbe chiedere di più.

Purtroppo, questo lusso non è per tutti, né per ogni situazione. Non tanto per il costo dei sistemi di casse 5.1, quanto per la necessità di convivere con parenti e vicinato (che, solitamente, nelle ore notturne dormono, invece di fraggare), senza contare che in eventi come i LAN Party gli altoparlanti sono – giustamente – banditi. L'unica alternativa rimane quella delle cuffie, che permettono di esagerare con il volume senza infastidire i dirimpettai, e che, se abbinate a schede audio come le X-Fi, consentono anche di godere della tridimensionalità del suono (sebbene non agli stessi standard qualitativi di un buon sistema Home Theater).

Creative ha recentemente presentato un modello che sfoggia la firma dell'ormai stranoto giocatore professionista Fatal1ty, e che include anche il fondamentale microfono per coordinarsi durante gli scontri. Quest'ultimo verrà apprezzato soprattutto dagli amanti del sempreverde *CounterStrike*.

Nonostante si sia fatto largo uso della poco nobile plastica, l'aspetto delle Fatal1ty Gaming Headset è piacevole e, una volta "calzate", si rivelano piuttosto comode, anche dopo lunghe sessioni di gioco. In particolare, abbiamo apprezzato il microfono, attaccato all'estremità di un piccolo stick flessibile che permette di posizionarlo a piacimento, anche allontanandolo il più possibile quando non lo si utilizza. Sul cavo di connessione, infine, è presente un piccolo telecomando grazie a cui controllare il volume di ascolto e l'attivazione o meno del microfono. Purtroppo, non esiste un comando per gestire il volume della propria voce; di conseguenza, per modificare questo parametro bisognerà necessariamente fare affidamento sul mixer del sistema. Messo sul banco di prova, il Gaming Headset non delude, anzi: l'audio dei giochi viene esaltato da queste cuffie, che riescono anche a riprodurre con sufficiente pienezza i suoni più gravi, una particolarità non comune con questo tipo di "altoparlanti". Manca, naturalmente, il colpo allo stomaco, ma le esplosioni e i suoni cupi sono comunque presenti, pur se forse un filino troppo enfatizzati. Tale caratteristica, tutto sommato, si lega bene con i videogiochi e i film, un po' meno con l'ascolto musicale (anche se ad alcuni potrebbe piacere).

In ogni caso, considerato che si tratta di un prodotto relativamente economico, non bisogna muovere pesanti critiche alle Gaming Headset, se non una certa fatica di ascolto dopo sessioni di gioco particolarmente lunghe, che obbligherà a qualche minuto di pausa fra un match e l'altro.

Molto bello il microfono, che grazie all'asta flessibile può essere posizionato a piacere.

Le Fatal1ty Gaming Headset sono un buon paio di cuffie, probabilmente il meglio che si possa comprare per circa una cinquantina di euro. Sono comode e l'audio è di qualità adeguata al prezzo.

8

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere.

RADEON A GDDR4

I Radeon HD 2900 XT non detengono più l'esclusiva delle memorie GDDR4 nell'ambito delle VGA DX 10 di casa ATI. I partner del colosso canadese/americano hanno presentato alcuni Radeon HD 2400 e 2600 muniti di moduli GDDR di quarta generazione, in tagli da 256 e 512 MB. Il modello che più interesserà i videogiocatori è il 2600 XT con 512 MB di moduli operanti a 1.430 MHz, ovvero 330 MHz in più rispetto agli esemplari legati alle GDDR3. La scheda mostrata alla stampa da Sapphire era caratterizzata anche da due ulteriori novità: l'utilizzo di un voluminoso dissipatore Zalman VF900 (nonostante la GPU operasse alla frequenza standard di 800 MHz) e un'uscita HDMI al posto della classica D-SUB per monitor CRT. All'uscita HDMI è collegato anche un chip Realtek in grado di inviare alle televisioni HD un segnale audio 5.1, in abbinamento a quello video. L'utilizzo dei monitor analogici verrà comunque preservato grazie a un adattatore inseribile nella porta DVI, ancora presente.

OROLOGI COORDINATI

Piaceranno agli amanti dei gadget più avveniristici i nuovi orologi Fossil nati dalla collaborazione con Sony Ericsson. Muniti di ricevitore Bluetooth e disponibili in diverse versioni con cinturino in pelle, metallo o gomma, i nuovi Fossil includono, nel quadrante, un display OLED in grado di visualizzare il nome di chi vi sta chiamando al cellulare, senza dover togliere il telefono di tasca. Una volta abbinati ai cellulari Sony completi di funzionalità MP3, gli innovativi orologi possono essere utilizzati per passare tra i brani e regolare il volume di riproduzione. La durata della batteria, attivando la vibrazione in fase di chiamata, è di circa 7 giorni.

RAZER AC-1 BARRACUDA

- **Produttore:** Razer
- **Distributore:** Razer
- **Internet:** www.razer.com
- **Prezzo:** € 199

Caratteristiche Tecniche
Risoluzione massima riproduzione: 24/192 KHz (S/PDiF), 24/96 KHz (uscite analogiche)
Rapporto S/R: 117 dB
Standar supportati: Dolby Digital Live, DTS Interactive, EAX 2.0, Pro LoGic IIx, Dolby Headphones, DirectSound3D

CHE le schede audio di Creative siano le migliori in campo ludico è un dato assodato. Purtroppo, i driver pieni di bug e le incompatibilità con alcune schede madri non le rendono adatte a tutti, e in molti potrebbero essere tentati di rivolgersi ad altri produttori.

Escludendo a priori i chip integrati sulle schede madri, che nella maggior parte dei casi sono di scarsa qualità e, soprattutto, si appoggiano alla CPU per i calcoli, non restano che poche alternative. In particolare, fra i chip audio più adatti, spicca l'Oxygen HD, utilizzato in parecchi prodotti, come le schede di Auzentech e Meridian, e anche nella soluzione proposta da Razer. Abbiamo voluto analizzare quest'ultima che, per certi versi, pare essere quella più adeguata ai giocatori, anche se, ahinoi, è la più costosa. Iniziamo con l'indicare che il chip utilizzato è lo Oxygen HD CMI8788, il più recente della produzione di C-Media, in grado di supportare ben otto canali alla risoluzione di 192 KHz/32 bit. Gli OpAmp impiegati per le uscite analogiche sono gli Analog Devices ADA4850, mentre i DAC sono gli AKM AK4396VF, componenti d'eccellente qualità che permettono alla Barracuda AC-1 di avere un'ottima resa di riproduzione, con un'impressionante rapporto segnale/rumore di ben 117 dB. Per evitare interferenze elettromagnetiche, che dentro il case sono più che probabili, Razer ha ricoperto la circuiteria con uno schermo d'alluminio, che dovrebbe eliminare problemi di questo tipo e conferisce all'interno del PC un aspetto piacevole, merito anche del logo illuminato sul lato della Barracuda. Dal punto di vista della qualità audio, RMAA alla mano, siamo agli stessi livelli della X-Fi Elite Pro, il modello più costoso della gamma X-Fi, che si distingue dagli altri per i DAC di qualità superiore.

Per quanto riguarda le funzionalità e la qualità nei giochi, invece, il discorso inizia a farsi complesso. La Barracuda ha delle innegabili doti, come il supporto per il Dolby Digital Live e il DTS Interactive,

> "Pesano l'assenza di supporto alle OpenAL e la carenza di driver per Vista"

che vi permettono di convertire qualsiasi flusso audio, stereo o multicanale che sia, in Dolby Digital o DTS, semplificando la connessione con un amplificatore esterno (basterà un solo cavo digitale, al posto della triade di minijack analogici). Purtroppo, il supporto delle API per i videogiochi è limitato alle sole DirectSound 3D ed EAX 2.0. Sono presenti altre tecnologie proprietarie di Razer, che migliorano il posizionamento delle fonti nello spazio, e bisogna ammettere che i titoli supportati suonano alla grande.

Se non ci possiamo lamentare troppo per l'assenza del supporto alle EAX dalla versione 3 alla 5 (che sono supportare solo dai chip di Creative), pesa invece la completa mancanza di supporto alle OpenAL. Non si tratta di pignoleria, ma proprio di una necessità: sino a che si userà Wndows XP, infatti, tutto filerà liscio come l'olio, ma con Vista potrete scordarvi il multicanale nei giochi. Bisogna anche ammettere che, al momento in cui scriviamo, mancano del tutto i driver per Vista e non escludiamo che in tale versione venga incluso anche il supporto OpenAL, sebbene Razer non sia stata molto chiara a riguardo.

La Barracuda si è rivelata ottima nella riproduzione di film e musica, e anche nei (tanti) videogiochi che supportano le sue librerie. Purtroppo, ci sono problemi con *Quake 4* e non abbiamo idea di come funzionerà con Vista. Per alcuni potenziali acquirenti saranno difetti marginali rispetto alle altre caratteristiche, per altri costituiranno dei limiti insormontabili: dipende dai titoli che giocate, nonché dal sistema operativo installato. Sicuramente, il DD Live e il DTS Interactive, uniti all'eccellente qualità dei DAC e degli OpAmp e allo schermo dalle interferenze, ce la fanno amare. Se solo non fosse così costosa...

La protezione in alluminio è ottima per allontanare le interferenze elettromagnetiche delle componenti del PC.

Il mancato supporto alle OpenAL e l'attuale assenza di driver per Vista limitano una scheda altrimenti eccellente, anche se a nostro avviso un po' troppo costosa rispetto a prodotti simili, come quelli di Meridian o Auzentech.

7½

AUDIO SU VISTA

Se volete approfondire il discorso della gestione dell'audio da parte di Windows Vista, vi suggeriamo di dare un'occhiata a "Vista Magazine", la più completa ed economica rivista dedicata al nuovo sistema operativo di Microsoft. Sul numero di agosto (in edicola dal 21 luglio) "Vista Magazine" ospiterà uno speciale dedicato all'argomento in questione. "Vista Magazine" è venduto al prezzo di 2,50 euro.

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

L'ENNESIMO TERABYTE

Anche Samsung entra a far parte dell'elitario clan dei Terabyte, ovvero dei produttori di hard disk in grado di contenere, grazie al Perpendicular Recording, 1.000 GB di dati. Lo Spinpoint F1 è un'unità da 3,5 pollici con velocità di rotazione di 7.200 RPM, interfaccia SATA 300 completa di NCQ, memoria cache da 32 MB e un tempo d'accesso di 8,5 ms. Contrariamente ai modelli di Hitachi e Seagate, basati rispettivamente su 4 dischi da 250 GB e 5 da 200 GB, il nuovo Spinpoint sfrutta solo tre dischi con densità pari a 333 GB, e promette per questo di sprigionare temperature più ridotte. Il prezzo del modello da 1 TB è di 319 euro, mentre la controparte da 750 GB viene proposta a 219 euro.

IL MISTERIOSO LARRABEE

Alcune indiscrezioni provenienti dall'interno di Intel sembrano suggerire che Larrabee, il progetto che dovrebbe portare alla nascita della prima GPU Intel, non punterebbe a dare vita a un processore video 3D in grado di competere con i campioni di ATI e NVIDIA. La casa madre dei Core 2 starebbe specificatamente puntando a creare una GPGPU, ovvero un processore specializzato nel calcolo in virgola mobile, sfruttabile anche in ambito 3D, ma pensato soprattutto per soddisfare gli ambienti scientifici e finanziari. Portano a tale conclusione le caratteristiche architetturali del processore, basato su 24, 32 o 48 core compatibili con le istruzioni X86, e un comunicato stampa che parla esclusivamente di applicazioni professionali richiedenti capacità di calcolo parallelo nell'ordine del teraflop. La vera natura di Larrabee sarà svelata solo durante l'IDF (la famosa conferenza annuale di Intel dedicata agli sviluppatori) del 2008, e i primi prodotti basati su di essa non appariranno prima del 2009.

RAZER BARRACUDA HP-1 GAMING HEADPHONES

Produttore: Razer
Distributore: Razer
Internet: www.razer.com
Prezzo: € 139

Caratteristiche Tecniche
Risposta in frequenza: 50 ~ 20.000 Hz

LE compagne ideali della Barracuda AC-1 di Razer sono le cuffie prodotte dalla stessa azienda, che prendono il nome di Barracuda HP-1.

L'abbinamento è consigliato per una serie di motivi, primo fra tutti il fatto che sono attualmente l'unica periferica a sfruttare l'interfaccia digitale HDAI, caratteristica esclusiva della AC-1. Il vantaggio principale è quello di avere solo un cavetto (in questo caso molto simile ai connettori DVI) al posto di quattro (tre per i canali principali, uno per il microfono). Nel caso vogliate collegare le Barracuda HP-1 a un'altra scheda audio, non c'è nessun problema, dal momento che nella confezione è presente un comodo adattatore che rende disponibili le uscite analogiche tramite il classico minijack.

Se siete abituati a solo un cavetto, massimo due considerando il microfono, vi chiederete a cosa servano tanti cavi. La risposta è presto data: le HP-1 non sono banali cuffie stereo, bensì un sistema completo 5.1. Al contrario dell'approccio di Creative o di Dolby Labs, che puntano sulle tradizionali cuffie stereo e, tramite funzioni di HRTF, simulano la tridimensionalità, Razer ha preferito offrire un dispositivo che includa ben otto piccoli altoparlanti, sei dedicati ai canali principali e gli altri due alle basse frequenze. E proprio per alimentare questi ultimi mini trasduttori, è necessario collegare anche un cavetto USB, che trasporta la corrente.

La costruzione delle Barracuda HP-1 non ci ha colpiti eccessivamente, a causa di un utilizzo troppo diffuso della plastica - che certo non spicca per doti sonore, ma usatissima in prodotti economici e, talvolta, anche con risultati discreti. Purtroppo, le HP-1 non vengono vendute a poco, e per i 139 euro

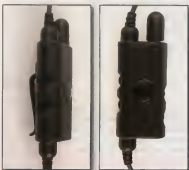
> "Ci si aspettava di più da qualità audio ed ergonomia"

necessari all'acquisto ci aspettavamo qualcosa di più, in termini di materiali. Anche in termini di ergonomia, a dirla tutta. Non che le cuffie siano pesanti o fastidiose, ma dopo qualche ora di utilizzo si sono rivelate meno comode di prodotti anche più economici, come il modello di Creative testato proprio in queste pagine.

Dal punto di vista della qualità sonora, bisogna fare alcune considerazioni. In stereofonia, le HP-1 non ci hanno fatto impazzire. Pur permettendo ascolti dignitosi, sono inferiori a prodotti molto più a buon mercato: il suono tende a essere leggermente impastato e le frequenze alte risultano piuttosto metalliche e distorte, sia usando la connessione HDAI, sia con le uscite analogiche (che peggiorano il risultato). Ci vuole poco tempo, nemmeno un intero CD, per iniziare ad accusare una certa fatica di ascolto, anche a volumi bassi. Nei giochi, invece, l'effetto tridimensionale è reso particolarmente bene ed è facilmente identificabile la posizione di ogni fonte sonora, ovunque essa si trovi.

Giudicare le Barracuda HP-1 è, insomma, difficile: da un lato, per i giochi sono le compagne ideali; dall'altro, la qualità audio e l'ergonomia non sono quelle che ci si aspetterebbe da un prodotto venduto a quasi 140 euro.

Il microfono è rigido, ma è abbastanza piccolo da non infastidire.

Non si tratta di una periferica scadente, ma per 139 euro è lecito attendersi molto di più, sia per quanto riguarda i materiali di costruzione, sia in termini di resa acustica.

DDR3 A TUTTO GAS

Nonostante abbiano debuttato da pochi mesi sul mercato, grazie soprattutto al chipset P35 di Intel, i moduli DDR3 procedono nella scalata dei MHz a velocità ragguardevole, cogliendo impreparato lo stesso consorzio JEDEC, il cui compito consiste nel ratificare le specifiche dei moduli DIMM. Non appena quest'ultimo ha ufficializzato le DDR3 a 1.600 MHz, Corsair ha infatti mostrato un prototipo a 2 GHz facente parte di quella che, in un prossimo futuro, diventerà la classe PC3-16000. Il prototipo utilizzava il dissipatore DHX, già osservato sui moduli della serie Dominator, ed era caratterizzato dal valore di latenza 10-10-10-24. Corsair non si sta comunque impegnando solo sul fronte dell'overclock spinto, come dimostrano le nuove XMS3 a 1333 MHz e latenze 9-9-9-24, già disponibili sul mercato e perfette compagne delle schede X38.

IL PROGRAMMA 80

Arctic Cooling ha presentato, durante l'ultimo Computex, il suo primo alimentatore a rispettare le specifiche 80 Plus, che hanno come obiettivo la riduzione dei consumi. Gli alimentatori che vogliono fregiarsi dell'omonimo marchio debbono vantare una efficienza pari all'80% in ogni situazione di carico lavorativo, ovvero far sì che non più del 20% dell'energia assorbita venga inutilmente tramutato in calore. Arctic Cooling va così ad aggiungersi a marche quali Enermax, Antec, SeaSonic, Tagan e SilverStone, che da tempo producono PSU rispettose dell'ambiente e della bolletta elettrica. Chi non reputasse sufficienti i 550 Watt del Fusion R550, può puntare sul Cooler Master Real Power 850W o sull'Enermax DXX da 1 KW, due esponenti 80 Plus perfetti per le configurazioni SLI e Crossfire. Un elenco completo degli alimentatori più apprezzati dell'ecosistema è disponibile all'indirizzo **www.80plus.org**.

ASUS EN8600 GT SILENT

Produttore: Asus
Distributore: Asus
Internet: www.asus.it
Prezzo: € 150

Caratteristiche Tecniche
Frequenza core: 600 MHz
Frequenza RAM: 1,5 GHz
Stream processor: 32
RAM: 256 MB
BUS: 128 bit

QUANDO abbiamo testato i primi modelli di GeForce 8600 siamo rimasti un po' delusi dalle prestazioni. Nonostante il potenziale della scheda, ben dotata quanto a stream processor e caratterizzata da frequenze di lavoro non certo basse, il bus a soli 128 bit si è rivelato un collo di bottiglia.

Non che la 8600 sia inadatta al videogioco, sia chiaro, però bisogna ammettere che, allo stesso prezzo, è possibile trovare di meglio. Sul fronte della gestione video, soprattutto per quanto riguarda materiale in alta definizione, è invece un prodotto eccezionale, considerati i consumi contenuti e la capacità di accelerare tutte le fasi della decodifica dei flussi H.264 e VC-1, comprese la pesante Reverse Entropy e la crittografia delle chiavi AACSS. Ciò permette alla scheda di funzionare a dovere anche se accompagnata da CPU poco potenti, come quelle tipiche delle configurazioni Home Theater PC.

ASUS EN8600 GT SILENT

Il modello di Asus strizza l'occhio proprio a questo tipo di utenza, essendo equipaggiato con un sistema di raffreddamento completamente passivo che aiuta a ridurre al minimo il rumore emesso dal computer. La EN8600 GT Silent non è nemmeno dotata di un connettore per l'alimentazione, e ciò semplifica l'installazione ed elimina i potenziali intoppi al flusso d'aria causati dal cavo. Il dissipatore è un voluminoso blocco collegato con heatpipe alla GPU, che occupa ben due slot all'interno del case. Purtroppo, non è stato previsto alcun dissipatore per le memorie, che sono completamente "nude" sul circuito stampato. Di conseguenza, non possono essere portate fuori specifiche senza prima prendere qualche precauzione per proteggerle.

Come scheda da HTPC, la EN8600 GT Silent è eccellente: anche abbinata a una CPU non potentissima, è in grado di visualizzare senza perdita di frame gli HD-DVD e i Blu-Ray più intensi dal punto di vista computazionale, a patto che abbiate installato Vista (l'accelerazione hardware dei filmati HD non è ancora disponibile nei driver NViDIA per XP).

"Come scheda per un HTPC, è eccellente"

Dal punto di vista ludico, è in ogni caso capace di regalare alcune soddisfazioni, soprattutto se non si supera la risoluzione di 1280x1024: oltre, la fluidità non è più garantita, almeno con i motori grafici più esosi. La 8600 GT supporta anche le DirectX 10, ma è difficile testarne la velocità in assenza di benchmark. L'unico titolo DX 10 che abbiamo potuto provare è stato *Lost Planet*, e il calo di prestazioni rispetto alla sorella maggiore GTS è, come facilmente ipotizzabile, netto, tanto da renderlo ingiocabile.

Il dissipatore passivo è migliore, e meno ingombrante, delle precedenti soluzioni adottate da Asus.

Se già non eravamo pienamente convinti dalle prestazioni della 8600 GTS, non possiamo che confermare la delusione nel caso del modello GT, sempre dotato di 32 Stream Processor, ma con frequenze più limitate – in particolare, parliamo di 600 MHz per il core e di 1.500 per le RAM. Purtroppo, poi, i margini di overclock sono piuttosto bassi (anche impegnandosi nell'aggiunta di moduli per disperdere il calore delle memorie e di una ventola per coadiuvare il dissipatore), a causa dell'assenza di un connettore di alimentazione.

GIOCHI COMPUTER

Silenziosa e perfetta per un Home Theater PC. La EN8600 GT Silent è anche in grado di eseguire abbastanza fluidamente i giochi, ma dovrete scendere a compromessi con la risoluzione e, talvolta, con la qualità dell'immagine. **7**

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

PIOGGIA DI PORTATILI

Il mercato dei notebook specificatamente disegnati per soddisfare le esigenze dei videogiocatori si arricchisce di un nuovo protagonista. MSI ha infatti presentato la serie di notebook GX, che ha come base il GX610 (Turion 64 X2, Radeon HD 2600, monitor widescreen da 15") e come esponente di punta il GX710 (Centrino Duo, GeForce 8600M GT, 2 GB di RAM, monitor widescreen da 17 pollici). Tutti i modelli della serie GX possono essere abbelliti con grafiche dedicate ai titoli più famosi, e con tasti colorati pensati per sottolineare la tipica configurazione degli sparatutto. Ma ad aver catturato l'attenzione degli appassionati di hardware non è stato, negli ultimi mesi, qualche voluminoso notebook con processore dual core, bensì il piccolo ed economico Asus EEE701, un UMPC (ultra Mobile PC) con schermo da 7", 512 MB di RAM e una capacità di immagazzinamento dati, basata su memorie flash, variabile da 4 a 16 GB, che Asus vuole vendere a un prezzo prossimo ai 200 dollari. Per ridurre i costi, l'Eee 701 monta una distribuzione Linux, ma può accogliere anche XP, essendo basato su un processore Intel A100 a 600 MHz, che consuma solo 3 Watt. Completano tale piccola meraviglia, dal peso di 890 grammi, una ExpressPort, due USB, una completa connessione Wi-Fi e una batteria con 3 ore di autonomia. Asus ha in cantiere anche il successore del 701, che dovrebbe vantare uno schermo da 10 pollici.

ADDIO SERIE 900

I chipset P35 e X38 di Intel, presentati nel mese di giugno, stanno trovando posto in tutte le motherboard dei produttori più importanti, rimpiazzando

SAPPHIRE X1950 PRO DUAL

Produttore: Sapphire
Distributore: Sapphire
Internet: www.sapphiretech.com
Prezzo: € 299

Caratteristiche Tecniche
Frequenza core: 580 MHz
Frequenza RAM: 1,4 GHz
Pixel Shader: 2 x 36
Vertex Shade: 2 x 8
RAM: 2 x 512 MB
BUS: 512 bit

QUESTA scheda è mostruosa! Pensavamo che la GeForce 8800 Ultra fosse la scheda di gran lunga più voluminosa sul mercato, ma tale certezza è venuta meno non appena abbiamo avuto in mano la X1950 PRO Dual.

La periferica di Sapphire oltre a essere lunghissima, è anche incredibilmente larga, tanto che crediamo possa creare problemi nella maggior parte dei case. Pur non essendo segnalato nella confezione, uno dei requisiti minimi per installarla è quindi un tower di dimensioni più che generose: difficilmente troverete un middletower in grado di contenerla.

Tale sovra-dimensionamento non è dovuto a un vezzo di Sapphire, quanto alla necessità di installare su un solo circuito stampato ben due GPU X1950 Pro e, ovviamente, di raffreddarle adeguatamente. Il dissipatore è di conseguenza gigantesco e, soprattutto, pesantissimo: un immenso blocco d'alluminio con quattro heatpipe che aiutano a smaltire il calore dei due chip, sormontato da una ventola da 90 mm abbastanza silenziosa. È molto efficiente e, ovviamente, occupa due slot. Purtroppo, il sistema di aggancio è limitato a uno solo di questi, con il risultato che buona parte del peso grava sul connettore PCI-Express. Una scelta non proprio felice, visto che la motherboard potrebbe non reggere e piegarsi. Per funzionare, la X1950 PRO Dual necessita di una scheda madre compatibile con la tecnologia Crossfire, sebbene venga utilizzato solamente un connettore PCI-E, più o meno seguendo la stessa filosofia delle GeForce 7950 GX2.

L'immagine non rende giustizia alle gigantesche dimensioni della scheda. Notate anche i due connettori di alimentazione.

SAPPHIRE X1950 PRO DUAL

Far Cry
Prey boost
Prey
FEAR

> "Quanto a prestazioni, è inferiore solo alle 8800 GTX"

Le prestazioni sono oggettivamente fenomenali: con circa 300 euro ci si porta a casa un mostriciattolo che, quanto a resa, è inferiore solo alle 8800 GTX e Ultra, per lo meno in DirectX 9. Il problema principale, infatti, è la totale assenza di supporto DirectX 10, "dettaglio" che ne limita la longevità, soprattutto ora che stanno uscendo una serie d'interessanti giochi che sfruttano queste librerie, come *Lost Planet*, testato a pagina 84. Rispetto alla 7950 GX2, la X1950 PRO Dual riesce a scalare meglio, grazie alla tecnologia Crossfire che, sebbene meno diffusa rispetto allo SLI, pare trarre maggior vantaggio dal far lavorare in parallelo due o più GPU.

Dai risultati nei benchmark, la X1950 PRO Dual sembra un prodotto particolarmente interessante, e per molti potrebbe essere la scelta ideale, ma bisogna valutare attentamente le proprie esigenze. Oltre all'assenza del supporto DirectX 10, segnaliamo la scarsa capacità di accelerare la decodifica dei formati in alta risoluzione come H.264, VC-1 e WMV HD: non tutta la catena di decodifica, infatti, viene accelerata e, in assenza di una CPU Dual Core, i filmati andranno a scatti. A ciò aggiungiamo l'assenza del protocollo HDCP, che obbliga a usare software esterni, come Any DVD HD, per leggere i Blu-ray e gli HD-DVD legalmente acquistati, con tutti gli eventuali problemi di compatibilità (e di prestazioni) del caso. Se, però, volete solamente giocare, e vi accontentate delle DirectX 9, è sicuramente il miglior prodotto nella fascia dei 300 euro.

Una scheda veloce, ma che supporta solo le DirectX 9, risultando quindi un acquisto poco saggio per il futuro. Se si ha intenzione di tenere XP, e quindi ci si accontenta delle "vecchie" librerie, è un ottimo investimento. **8**

rapidamente i vecchi 965 e 975. Tra i tanti modelli giunti sul mercato, spiccano per funzionalità la DFI LanParty X38-T3R e la Asus Blitz Extreme: la prima può accogliere le DDR3 da 800 a 1600 MHz così come le future CPU Intel da 45 nm con bus a 1.333 MHz, offre un BIOS ripieno di opzioni automatiche di overclock ed è in grado di coordinare due Radeon HD in modalità Crossfire. La seconda vanta un'infinità di caratteristiche peculiari, quali un LCD che informa l'utente degli errori riscontrati in fase di POST, una serie di led che aumenta di luminosità con il salire delle frequenze, un dissipatore per Northbridge ricoperto da un water block e un chip dedicato allo smistamento dei segnali PCI-Express, che può inviare a un secondo slot PEG da 1 a 8 linee da 250 MB/s.

VGA IN SCATOLA

Si chiama Luxium l'innovativo box esterno creato da MSI per accogliere le VGA dei sistemi desktop e collegarle ai notebook, offrendo una via alternativa all'upgrade del comparto video. A detta del produttore asiatico, l'innovativa periferica si adatta perfettamente alle caratteristiche dei Radeon 2600 e delle GeForce 8600, le cui prestazioni non vengono fortemente influenzate dalla velocità massima di 2,5 Gbps raggiungibile dallo standard ExpressPort. Non contenta di prendersi cura degli aspetti grafici dei giochi, Luxium include anche una porta Ethernet, due porte USB e delle uscite audio analogiche e digitali di tipo 7.1. Le temperature della GPU vengono mostrate da un display frontale a led, ma sono soprattutto le dimensioni del contenitore, simili a quelle di un foglio A4, a colpire per prime.

IMPULSI NEURALI

OCZ ha annunciato l'intenzione di produrre, entro la fine dell'anno, una periferica in grado di "leggere" i pensieri dell'utente e tradurli in comandi utili a giocare, senza utilizzare mouse o tastiera. Il Neural Impulse Actuator (NIO) prenderà forma in una fascia completa di tre elettrodi da indossare sulla fronte, collegata al PC tramite una

Analisi delle prestazioni

IN passato, avevamo espresso delle perplessità relative alle GeForce di fascia media e immaginavamo un sensibile calo di prestazioni passando dalla 8600 GTS alla 8600 GT.

I benchmark ci hanno dato ragione e le ridotte frequenze di lavoro rallentano ulteriormente l'esecuzione dei videogiochi, già pesantemente limitata da un misero bus a 128 bit. Purtroppo per le frequenze, in questo caso c'è poco da overclockare: il dissipatore passivo non può fare miracoli e, anche volendo aggiungergli una ventola o sostituirlo con modelli migliori, ci si scontrerà con l'assenza del connettore d'alimentazione, che impedisce di spingersi troppo in là. Bisogna anche considerare che la 8600 GT non sembra essere dedicata ai giocatori, quanto agli appassionati di Home Theater PC che, oltre a godersi i film, vogliono anche giocare.

Sotto questo profilo è ottima, visto che, bene o male, sino a 1280x1024 si gioca bene, anche mantenendo il livello di dettaglio su livelli medio/elevati.

Questo per quanto riguarda le DirectX 9. Abbiamo provato anche *Lost Planet*, ma utilizzando le librerie più recenti di Microsoft (le DirectX 10), i risultati non sono stati particolarmente incoraggianti, per lo meno mantenendo i dettagli elevati. Abbassandoli, la qualità dell'immagine rimane quasi identica a quella delle DX 9, come evidenziato nella nostra recensione.

È interessante, invece, la X1950 PRO Dual di Sapphire, che pur non sfruttando un approccio particolarmente innovativo, funziona piuttosto bene e offre ottime prestazioni a una cifra relativamente competitiva. I benchmark decollano e la scheda impensierisce anche prodotti più blasonati e ben più costosi. Certo, capiterà che alcuni titoli non riescano a scalare al meglio, di conseguenza l'esecuzione non risulterà così brillante, ma i giochi più importanti sembrano non avere seri problemi. Nel nostro caso, è stato *F.E.A.R.* a deluderci un pochino, mentre negli altri casi, i risultati sono stati veramente buoni.

Il problema di questa X1950 PRO Dual è che, pur risultando competitiva come rapporto prezzo/prestazioni, non offre alcune delle caratteristiche più importanti, quali il supporto alle nuove librerie di Microsoft e all'HDCP, e ciò ne limita fortemente il potenziale.

In ogni caso, può tornare utile a chi ancora non intende passare a Vista e ai pochi titoli DirectX 10 attualmente disponibili.

3D MARK 2006

FAR CRY

PREY

F.E.A.R.

SISTEMA DI PROVA

Per i nostri test abbiamo utilizzato quanto di meglio offriva il mercato, con un velocissimo Quad Core di Intel QX6700, 2 GB di RAM Corsair e una scheda madre basata sul chipset Intel 975. Escludendo il 3D Mark (eseguito a 1280x1024), i test sono stati effettuati alla risoluzione di 1600x1200 con AA 4x e AF 16x.

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

connessione wireless e una centralina di amplificazione dei segnali elettrici prodotti dal cervello. Nelle intenzioni di OCZ, il software a corredo dovrebbe riuscire a comprendere le intenzioni del giocatore e a tramutarle rapidamente in azioni sullo schermo, ma il coraggioso produttore asiatico non ha voluto, per ora, specificare quante e quali saranno le azioni interpretabili. Il pionieristico NIO dovrebbe dialogare con le nostre sinapsi poco prima di Natale.

MUSICA WIRELESS

Il nuovo Logitech Squeezebox punta a contrastare il dominio dell'Apple AirPort. Così come il prodotto di Apple, la neonata centralina di Logitech può ricevere via Wi-Fi 802.11g lo streaming di musica in formato MP3 e AAC (nonché WMA e OGG) e inviarla agli impianti Hi-Fi di casa. Controllabile tramite telecomando, lo Squeezebox si interfaccia anche al servizio Music Locker MPtunes, che permette di mantenere online i propri brani musicali. Grazie a esso, e a un router appositamente configurato, la periferica può riprodurre musica anche a PC spento, anche perché è programmata per accogliere i flussi emessi dalle radio online. A differenza dell'AirPort, lo Squeezebox è in grado di riprodurre anche i brani compressi nel formato lossles Flac, tanto amato dagli audiofili che non vogliono scendere a compromessi con la qualità sonora.

PEARL 8100

GMCMobile

A cura di Paolo Cupola

- **Produttore:** BlackBerry
- **Internet:** www.blackberrypearl.it
- **Prezzo:** € 299

È la prima volta che ci occupiamo, sulle pagine di GMC, di un telefono BlackBerry. La cosa non sorprende: BlackBerry si è sempre rivolta a un'utenza professionale, facendo del suo protocollo di posta "Push" il punto di forza con cui dominare il mercato degli smartphone aziendali.

Ma i tempi cambiano e l'azienda canadese ha deciso di debuttare in un settore già inflazionato da nomi del calibro di Nokia, Motorola, Samsung e Sony Ericsson, cercando di proporre in chiave più "alla portata di tutti" le stesse caratteristiche esclusive che ne hanno decretato il successo sul mercato "business". Primo esempio di questa nuova tendenza è il nuovissimo Pearl 8100, curioso esemplare che abbina un nuovo bellissimo sistema di controllo – una sorta di minuscola trackball – a una stravagante tastiera, per metà QWERTY e per metà T9 (il Pearl non impiega una tastiera completa come i modelli aziendali di BlackBerry). La sua leggerezza e la sua grande ergonomia, unite alla compatibilità piena con i giochi Java e a una memoria standard di 64 MB (espandibile con slot Micro SD) lo renderebbero un buon dispositivo da gioco, se non fosse per il sistema operativo proprietario, assai distante dagli standard cui Symbian ci ha abituato da tempo, e per il display, obiettivamente sotto la media per questa fascia di prezzo: una risoluzione di 240x260 e solo 260.000 colori (per giunta, il Pearl ne visualizza solo 65.000).

Particolarmente apprezzabile, invece, l'autonomia del telefono che, anche con un uso intensivo, garantisce una durata di almeno tre giorni. Da un punto di vista puramente "telefonico", bisogna anche osservare che il Pearl non ha compatibilità UMTS (per questo non è presente nei listini di 3) e il suo utilizzo in "modalità BlackBerry" (quindi con sincronizzazione automatica delle e-mail e connessione continua a Internet) comporta un costo aggiuntivo mensile di circa 10 euro.

Il Pearl rappresenta un'inversione di tendenza di BlackBerry. Un'inversione assai promettente... **6½**

- Ottima ergonomia
- Ottima autonomia
- Display un po' modesto
- Sistema operativo poco flessibile

Provato

PIRATI DEI CARAIBI: AI CONFINI DEL MONDO

Ufficialmente ispirato all'omonimo capitolo conclusivo delle saga Disney, *Pirati dei Coraibi 3* è forse il gioco d'aziona par callulare con il maggior numero di livelli di tutti i tampi: ben 21, una quantità eccezionala, se si confronta con la media per quasto genere di titoli, che di solito non supera la dacina. Presentandosi assenzialmente nella forma di un piattaforme 2D d'aziona, alla *Prince of Persia*, il gioco è in realtà une collezione di schemi multiformato cha comprende, oltre a una nutrita serie di mini-giochi, dei livelli sparatutto e una vera battaglia navale tra galaoni, il tutto condito con un buon sonoro a un ottimo motore grafico. L'unica spina nel fianco è costituita dal sistema di controllo, scomodo e poco preciso, almeno sul Nokie 6630 (con cui lo abbiamo testato). Peccato, parché avava la carte per diventare un classico.

- Produttore: **Disnay mobile**
- Prezzo: **€ 5**
- Versione provata: **Nokia 6630**
- Internet: **http://livingmobila.net**

Un discreto gioco su licenza, caratterizzato da un numero di livelli mai visto in un titolo per telefonino. **6**

Provato

THE FAST AND THE FURIOUS: FUGITIVE 3D

Quarto capitolo della saga di I-Play dedicata al mondo delle corse clandestine e ufficialmente ispirato alla serie di lungometraggi della Universal, *Fugitive* ha avuto una genesi piuttosto insolita: piuttosto che riferirsi a un capitolo della serie cinematografica (del resto, il prossimo non è previsto prima del 2009), gli sviluppatori hanno preferito ispirarsi a un breve cortometraggio di dieci minuti che si può trovare solo tra gli "extra" del DVD di *"2 Fast 2 Furious"* in cui si racconta la fuga rocambolesca di Brian da Los Angeles. Il gioco si compone essenzialmente di 4 capitoli ambientati in altrettante locazioni: Los Angeles, Santa Fe, Baton Rouge e Miami, con una formula che, tutto sommato, ricorda molto quella di *Need for Speed: Carbon*, con una miscela adrenalinica di gare con premi in denaro (con cui comprare potenziamenti per la propria vettura o nuove macchine), missioni ed esplorazione libera della città. Non troppo originale forse, ma con un motore grafico in vero 3D davvero sorprendente.

- Produttore: **I-Play**
- Prezzo: **€ 5**
- Versione provata: **Nokia 6630**
- Internet: **www.iplay.com**

Un ottimo spin-off di una serie di successo. Come gioco di guida 3D, rappresenta un enorme passo in avanti rispetto a *Tokyo Drift*! **8**

SMS News

Tutto quello che deve sapere chi gioca su cellulare, in poco spazio..

IPHONE ESCE MA NON STUPISCE

È uscito, il 29 giugno scorso negli Stati Uniti, iPhone, il nuovo telefonino di Apple cui avevamo già dedicato un po' di spazio su queste pagine. Il terminale, che utilizza una tastiera virtuale "touch screen" e deriva parte della sua tecnologia dal più celebre IPod, è attualmente venduto in due diverse versioni, da 4 e 8 Giga, a un prezzo, rispettivamente, di 499 e 599 dollari (374 euro e 448 euro). Il telefono, al momento, è un'esclusiva per i clienti dell'operatore di telefonia statunitense AT&T.

Non è ancora stata annunciata, al momento di andare in stampa, la data ufficiale di distribuzione europea. Gli operatori di telefonia mobile italiani (con la sola eccezione di Vodafone) hanno manifestato un certo scetticismo nei confronti del nuovo cellulare, sottolineando la presenza sul mercato di apparecchi tecnologicamente più avanzati di iPhone.

La mancanza di connettività UMTS, inoltre, precluderebbe del tutto una fetta consistente del mercato italiano escludendo, tra l'altro, operatori come 3.

GOOGLE E IL SUO TELEFONO CELLULARE

Voci non confermate vorrebbero che Google, la compagnia che sta dietro il motore di ricerca più famoso del mondo, sia in procinto di realizzare un telefono cellulare con il proprio marchio, dotato di serie della versione tascabile del motore Google Mobile.

Il telefono dovrebbe essere realizzato dal produttore taiwanese HTC e distribuito (in esclusiva, per i primi tempi) dall'operatore inglese Orange. Appena avremo notizie più certe, non mancheremo di tenervi informati.

Il Sistema GIUSTO

Il nuovo chipset Intel debutta nel Sistema medio. Le VGA di NVIDIA continuano a trovare posto nelle due configurazioni più costose, approfittando degli immaturi driver dei nuovi Radeon HD 2900, e del ritardo delle soluzioni ATI/AMD DX 10 di fascia media. Dal prossimo numero, però, le schede DX 9 potrebbero scomparire definitivamente.

MEMORIA SENZA FRENI

L'esecuzione del demo di *Lost Planet* sottolinea che i sistemi muniti di un solo GB di RAM possono venire schiacciati dal peso di Windows Vista e di un motore grafico che sfrutti pienamente le DirectX 10. Onde evitare che il caricamento dei dati relativi agli shader e alle texture avvenga direttamente dal lento hard disk, tutte le nostre configurazioni sono munite, da questo mese, di 2 GB di DDR2, un quantitativo in grado di soddisfare appieno l'esigente motore sviluppato da Capcom. Fortunatamente, le prestazioni del demo indicano anche quanto sia ridotto lo scarto tra le varie generazioni di moduli, per la felicità dei possessori di schede NForce 4, Radeon Xpress e 945 ancora legate alle DDR400, i quali dovranno solo acquistare un paio di DIMM aggiuntive per rimanere al passo. L'evoluzione non si ferma, comunque, e già dal prossimo numero, con l'arrivo delle prime piattaforme X38, il nostro Sistema ideale potrebbe includere le nuove, fiammanti, DDR3.

▼ PROCESSORE

■ **SISTEMA IDEALE: Core 2 Duo Extreme QX6800 € 1.200**
Socket 775 – 2,93 GHz – quad core – 8 MB cache L2 – FSB 1066 MHz – 64 bit

■ **SISTEMA MEDIO: Core 2 Duo E6600 € 220**
Socket 775 – 2,4 GHz – dual core – 4 MB cache L2 – FSB 1066 MHz – 64 bit

■ **SISTEMA BASE: Athlon 64 X2 5000+ € 160**
Socket AM2 – 2,6 GHz – dual core – 1 MB cache L2 – HyperTransport 2 GHz – 64 bit

I quattro core del QX6800, spinti attorno ai 3 GHz, offrono prestazioni da brivido, che ben si adeguano alla velocità sprigionata dalle più potenti configurazioni SLI. Le due CPU dei sistemi economici, pur costando considerevolmente meno, riescono ad animare tutti i motori 3D odierni senza affanni e offrono una longevità solo leggermente inferiore.

▼ SCHEDA VIDEO

■ **SISTEMA IDEALE: : 2 GeForce 8800 GTX in SLI € 1.150**
575 MHz Core – 768 MB GDDR3 1,8 GHz – Bus 384 bit – 128 Stream Processor – 2 DVI – supporto HDCP

■ **SISTEMA MEDIO: GeForce 8800 GTS 320 MB € 340**
500 MHz core – 320 MB GDDR3 1,6 GHz – bus 384 bit – 96 Pixel Processor– 2 DVI

■ **SISTEMA BASE: Radeon X1950 XT 256 MB € 200**
625 MHz Core – 256 MB GDDR3 1800 MHz – Bus 256 Bit – 48 Pixel Shader 3.0 – 8 Vertex Shader 3.0 – 2 DVI

Le due configurazioni più costose sfruttano i versatili Stream Processor della più recente GPU NVIDIA, per eseguire in tutto il loro splendore gli effetti di rendering più sofisticati. Il Sistema base sfrutta, invece, le ottime prestazioni dell'ultimo esponente della famiglia X1900 per eseguire senza incertezze i giochi di classe DirectX 9.

▼ SCHEDA MADRE

■ **SISTEMA IDEALE: Asus Striker Extreme € 300**
NVIDIA 680i – Socket 775 – 4 DDR2 – 2 PCI-E 16x – 1 PCI-E 8x – 1 PCI-E 1x – 2 PCI – 6 SATA – 2 Gb Ethernet

■ **SISTEMA MEDIO: Asus P5K € 150**
Intel P35 – Socket 775 – 4 DDR2 – 2 PCI-E 16x – 1 PCI-E 1x – 3 PCI – 5 SATA – 1 Gb Ethernet

■ **SISTEMA BASE: Asrock ALiveNFS-eSATA2+ € 65**
nForce 520 – Socket AM2 – 4 DDR2 – 1 PCI-E 16x – 2 PCI-E 1x – 2 PCI – 4 SATA – 1 Gb Ethernet

Il più costoso chipset di NVIDIA, offre prestazioni da primato ed è pronto ad accogliere i futuri Core 2 Quad con bus a 1.333 MHz, nonostante rimanga legato alle ben diffuse DDR2. La scheda Asrock per Athlon 64 ha poco da invidiare alle rivali quanto a versatilità, e viene proposta a un prezzo decisamente concorrenziale.

▼ MEMORIA RAM

■ **SISTEMA IDEALE: 2 GB PC10000 Corsair Dominator € 650**
2 DIMM da 1 GB – Latenze 5-5-5-18 a 1250 MHz – 2,4v – Dissipatore attivo

■ **SISTEMA MEDIO: 2 GB PC8000 OCZ Titanium Alpha VX2 € 190**
2 DIMM da 1024 MB – Latenze 4-4-4-12 a 1000 MHz – 2,3v – Dissipatore Metallico

■ **SISTEMA BASE: 2 GB PC6400 Geil Value € 100**
2 DIMM da 1 GB – Latenze 5-5-5-15 a 800 MHz – 1,8v – Dissipatore Metallico

Tutte le configurazioni offrono, a Windows Vista, 2 GB di veloci DDR2, indispensabili se si desidera eseguire fluidamente i giochi di generazione DX 10. I moduli del Sistema ideale possono essere raffreddati tramite apposite ventole, e spinti a frequenze da brivido. Le DIMM del Sistema medio offrono un buon margine di overclock e latenze degne di nota.

▼ CASSE

■ **SISTEMA IDEALE: Logitech Z-5500 Digital € 339**
5.1 - Decoder Dolby Digital e DTS con input ottico e coassiale - 505 Watt RMS - Presa cuffie - Telecomando

■ **SISTEMA MEDIO: Creative Inspire T7900 € 110**
Kit analogico 7.1 - 80 Watt RMS totali - Uscita cuffie - Line in ausiliario - Telecomando a filo

■ **SISTEMA BASE: Logitech X-530 € 79**
Kit Analogico 5.1 - 70 Watt RMS totali - Uscita cuffie - Controllo volume su satellite destro

Lo Z-5500 accompagna il Sistema ideale da anni, rimanendo il più potente e versatile prodotto audio di Logitech. Chi si accontenta di bassi meno vibranti, senza rinunciare a un buon posizionamento sonoro, troverà completa soddisfazione nel Kit 7.1 di Creative. Le Logitech X-530 sono perfettamente adeguate alle scrivanie più piccole e alle schede HD integrate.

▼ MONITOR

■ **SISTEMA IDEALE: BenQ FP241W € 900**
24 pollici - formato 16:10 - risoluzione massima 1920x1200 - DVI e VGA - 6 ms

■ **SISTEMA MEDIO: Asus MW221U € 360**
22 Pollici - formato 16:10 - risoluzione massima 1680x1050 - DVI e VGA - 2 ms

■ **SISTEMA BASE: Samsung Syncmaster 940BW € 220**
19 pollici - formato 16:10 - risoluzione massima 1440x900 - DVI e VGA - 4 ms

I tre monitor scelti condividono l'ormai indispensabile formato widescreen e vi abbinano cristalli a bassa latenza, adeguati agli FPS più frenetici. I pannelli dei due schermi più economici riescono a esaltare i contenuti HD, pur offrendo una diagonale e una fedeltà cromatica inferiori rispetto al costoso BenQ. Tutti i modelli supportano appieno l'HDCP.

▼ SCHEDA AUDIO

■ **SISTEMA IDEALE: Creative Sound Blaster X-Fi Elite Pro € 331**
24/96 KHz in 7.1 - 24/192 KHz in stereo - Rack Esterno - 64 MB RAM - EAX 5 - telecomando

■ **SISTEMA MEDIO: Creative SoundBlaster X-Fi Xtreme Gamer € 143**
24/96 KHz in 7.1 - 24/192 KHz in stereo - 64 MB RAM - EAX 5

■ **SISTEMA BASE: Chip integrato sulla scheda madre**
Almeno 24 bit/96 KHz in modalità 5.1 - EAX 2

La qualità sonora ottenibile dalle X-Fi fa sì che le schede di Creative trovino posto nei due sistemi più costosi. Il modello Elite vanta un rack esterno completo di DAC adeguati ai migliori sistemi Hi-Fi, ma la versione Fatal1ty riproduce l'audio dei giochi con identica efficacia. I CODEC HD assicurano, comunque, un audio soddisfacente, adatto ai set analogici più economici.

▼ MASTERIZZATORE DVD

■ **SISTEMA IDEALE: Plextor 810SA € 70**
Serial ATA - Dual Layer - 2 MB Buffer - DVD+R 18x - DVD+R DL 10x - DVD RAM

■ **SISTEMA MEDIO: Samsung SHS183L € 40**
Serial ATA - Dual Layer - 2 MB Buffer - DVD+R 16x - DVD+R DL 8x - LightScribe

■ **SISTEMA BASE: NEC 5170A € 30**
Parallel ATA - Dual Layer - 2 MB Buffer - DVD+R 16x - DVD+R DL 8x - DVD RAM

In attesa dei primi masterizzatori DVD combo capaci di leggere i Blu-ray, le due configurazioni più costose adottano delle unità ottiche basate su interfaccia seriale. Il NEC scelto per il Sistema base non è inferiore, quanto a prestazioni, ma utilizza ancora lo standard PATA. Tutti i modelli raggiungono la velocità di 16x in scrittura e sono compatibili con i DVD-RAM.

▼ DISCO FISSO

■ **SISTEMA IDEALE: 2 Western Digital Raptor 150 GB in RAID 0 € 460**
300 GB - Serial ATA 150 - 10.000 RPM - 16 MB Buffer - Tempo di accesso 5 ms

■ **SISTEMA MEDIO: Seagate Barracuda 7200.10 500 GB € 150**
500 GB - Serial ATA 300 - 7.200 RPM - 16 MB Buffer - Tempo di accesso 9 ms

■ **SISTEMA BASE: Hitachi Deskstar 7K500 320 GB € 90**
320 GB - Serial ATA 300 - 7.200 RPM - 16 MB Buffer - Tempo di accesso 9 ms

Due Raptor configurati in modalità RAID 0 abbinano capienza a prestazioni tali da esaltare le qualità del Sistema ideale. Chi è disposto ad aspettare qualche secondo in più, durante il caricamento dei livelli e del sistema operativo, troverà soddisfazione nelle più economiche unità SATA da 7.200 RPM, oggi munite di NCQ e tempi di accesso decisamente apprezzabili.

Risultato

ATTENZIONE Considerate che, dal momento della rilevazione dei prezzi, alla stampa della rivista potrebbero esserci delle modifiche anche sostanziali negli stessi.

SISTEMA IDEALE	SISTEMA MEDIO	SISTEMA BASE
€ 5.400 (limite 5.600)	€ 1.703 (limite 2.200)	€ 944 (limite 1.200)

NORTHBRIDGE TIEPIDI

Le ventole da 4 cm che sormontano i Northbridge delle schede madri più economiche, spesso, non brillano per silenziosità, producendo un sibilo fastidioso in grado di rivaleggiare con i voluminosi dissipatori di CPU e VGA. Ecco tre componenti passivi adatti a sostituirle.

Noctua NC-U6
€ 27

29 alette d'alluminio in cui affondano due pompe di calore in rame, saldate a una base dello stesso metallo. L'ancoraggio a molla ne rende particolarmente pratica l'installazione e non richiede lo spostamento della motherboard.
www.noctua.at

Antazone AS-N1000
€ 23

Due pompe di calore che si arrotolano su un'alta struttura circolare di lamelle in rame, in grado di offrire una elevata superficie di scambio con l'aria. Perfetto per chi intende elevare il front side bus dei processori Intel.
www.antazone.com

Zalman ZM-NBF47
€ 23

Il classico ventaglio in alluminio Zalman, adatto alle motherboard AMD che non devono essere overclockate. La tinta blu cobalto che lo ricopre reagisce alle lampade UV, rendendolo ben visibile nell'oscurità.
www.zalman.co.kr

L'inarrestabile Quedex affronta a viso aperto i problemi legati all'hardware, polverizzandoli come Strogg dalla parte sbagliata di una Railgun. Per presentargli un caso, inviate una e-mail a: **schermoblu@sprea.it** oppure una lettera a: **Schermo Blu, Giochi per il Mio Computer, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)**

DECIMA GENERAZIONE

Il ritorno di Master Chief sul monitor PC ha portato con sé non solo la gradevole interfaccia Live, ma qualche problema di troppo legato all'immaturità dei driver NVIDIA e AMD. I due colossi delle GPU non sono gli unici e essere messi e dura prova dalle DirectX 10: anche Capcom, con il demo del suo *Lost Planet*, è incappata in qualche piccolo problema d'installazione delle nuove dll. Tali difficoltà, però, impallidiscono davanti alla magnificenza del sempre più imminente *Crysis*, o alle prime immagini del nuovo motore di id Software...

Quedex

LA DOMANDA PERFETTA

Le caselle di posta di Quedex sono sempre piene di lettere ed e-mail riguardanti quesiti tecnici. Vista la miriade di configurazioni hardware e software in commercio, è bene specificare alcune caratteristiche del PC, per avere risposte più mirate. Ricordate di indicare sempre:

- Sistema Operativo
- Processore, chipset della scheda madre e RAM
- Schede video, audio ed eventuali altre periferiche installate
- Antivirus e FireWall attivati

Più informazioni riuscirete a fornire riguardo il computer in esame, più sarà facile risolverne i problemi.

Lo UAC di Vista può essere disattivato dal Centro di sicurezza PC, nel Pannello di controllo.

Chi desidera personalizzare il comportamento dello UAC senza disattivarlo deve entrare in una finestra ben nascosta nel sistema operativo.

PROTEZIONE ECCESSIVA

Trovo il sistema di sicurezza UAC di Vista insopportabile. Compare all'improvviso non solo quando tento di modificare un'impostazione di Windows, ma anche in situazioni più banali e comuni, quali la cancellazione e la modifica di un file. C'è un modo per farlo scomparire del tutto? Nel registro non ho trovato voci specifiche a riguardo.

Antonino

Lo User Account Control (UAC) di Vista è un sistema di protezione che limita le operazioni effettuabili dagli utenti privi di account d'amministrazione del computer. I suoi interventi possono limitare i danni prodotti da un utente inesperto, ma risultano decisamente fastidiosi a chi padroneggia agilmente l'uso del sistema operativo e dei programmi. Per disattivarlo del tutto, non è necessario agire sul registro o sui file di configurazione, ma è sufficiente aprire il **Pannello di controllo**, raggiungere il **Centro sicurezza PC** e, dopo aver espanso la sezione **Altre Impostazioni\Controllo Account Utente**, togliere il segno di spunta all'unica voce presente nella finestra **Attiva o Disattiva**. In alternativa, puoi ridurre gli interventi dello UAC, senza disattivarlo completamente, agendo sul fronte dei file e dei permessi: apri la cartella iniziale dell'hard disk e, nel menu **Organizza\Proprietà**, apri la scheda **Protezione**. Seleziona il pulsante **Avanzate**, la scheda **Proprietario** e l'opzione **Modifica**, quindi scegli il tuo account nel menu **Modifica Proprietario** e premi **Ok** fino a uscire. I file nell'hard disk da te selezionato entreranno appieno nella tua sfera di azione.

Avviando dalla casella di ricerca del menu **Start** l'applicazione **secpol.msc**, e aprendone poi le cartelle **Criteri locali\Opzioni di protezione** sarai in grado, invece, di disattivare la voce **Rileva installazione applicazioni e richiedi elevazione**, in modo da avviare il setup di giochi e programmi senza dare alcuna conferma.

GEFORCE ELABORATE

Ho letto su alcuni forum che è possibile modificare il BIOS delle GeForce 8800 GTS in modo da spingerle alla velocità delle GTX. Che programmi dovrei usare?

MELonso

A differenziare le prestazioni ottenibili dalle GeForce 8800 GTS e dalle GTX, sono il numero degli stream processor disponibili (96 contro 128) e le frequenze operative di GPU e RAM. Attualmente, non esistono programmi in grado di attivare gli SP dormienti nella ottava generazione di NVIDIA, per cui l'aumento del framerate può passare esclusivamente attraverso l'overclock, che non richiede specificatamente una modifica del BIOS. Programmi quali ATITool (**www.techpowerup.com/atitool**) consentono di elevare

Le 8800 GTS, pur offrendo prestazioni eccellenti alle velocità standard, si prestano ad alcune operazioni di overclock.

Il BIOS delle GeForce di serie 6000, 7000 e 8000 può essere modificato sfruttando l'utility NiBiTor, giunta alla versione 3.4.

Memoria monogama

Nel corso dell'ultimo mese, la casella di posta di GMC è stata raggiunta da molte mail di utenti impegnati a espandere la memoria dei propri PC, elevandola da quel singolo GB che, in Windows XP, riusciva ad accogliere la grande maggioranza dei giochi. Il contemporaneo lancio dei chipset Intel P35 e X38 sembra indicare che i sistemi del 2008 saranno muniti di 2 o 4 GB di DDR3 a 1.066 MHz, per la felicità dell'*Unreal Engine 3* e del motore *Tech 5* di id Software. Durante il Computex, la più grande fiera del mondo dedicata all'informatica, trovava però spazio una scheda madre che rifuggiva dal solito schema dell'aumento della capienza: una Asus P5K3 Premium priva di slot per le DIMM, montante due moduli DDR3 a 1.333 MHz direttamente saldati sulla piastra e raffreddati da un dissipatore in rame. Asus ritiene che il collegamento diretto al Northbridge permetta di ottenere frequenze più elevate e latenze minori, e che il limite dei 2 GB non verrà superato in tempi brevi dai programmatori di videogiochi. Se tale modello dovesse prendere piede, ci ritroveremo, forse, con delle schede madri espressamente dedicate ai videogiochi, munite di RAM estremamente veloci (le DDR3 sono già disponibili in versione a 2 GHz) dalla capienza invariabile. Una soluzione poco adatta agli "smanettoni" desiderosi di scegliere con attenzione i loro moduli, ma certamente gradita a chi non è solito aprire il PC per effettuare aggiornamenti dopo l'assemblaggio iniziale.

la velocità di GPU e RAM a passi di pochi MHz, verificandone il corretto funzionamento in fase di rendering. Se desideri comunque modificare il BIOS in modo che la scheda acquisisca le frequenze da te scelte in maniera permanente, devi prima trovare il perfetto bilanciamento tra velocità e stabilità con ATITool, e poi utilizzare i programmi NiBiTor (**www.softpedia.com/get/Tweak/Video-Tweak/NVIDIA-BIOS-Editor.shtml**) e NVFlash (**www.softpedia.com/get/Tweak/Video-Tweak/nVFlash.shtml**). Con il primo, tramite il menu Tools e le opzioni Read Bios\Selected Device e Read Bios\Read Into File, potrai salvare su disco due copie del BIOS originale (non prima di aver verificato che la spia Integrity indichi il segnale verde). Dopo aver accantonato la prima per sicurezza, tramite File\Open BIOS e File\Save BIOS riuscirai, passando per il menu **Clockrate**, a integrare l'overclock nella seconda. Per completare l'operazione, dovrai avviare il PC in modalità MS-DOS (utilizzando un Floppy, una chiavetta USB o un CD-ROM) e lanciare NVFlash con il comando NVFlash nome*delbios*.ROM. Se, al riavvio successivo, il sistema non riuscisse a lanciare il sistema operativo o, addirittura, a visualizzare il POST, potrai ripristinare il BIOS precedente facendo uso di una seconda VGA collegata a un altro slot PCI o PCI-E. NiBiTor consente di modificare anche le tensioni della RAM e della GPU, ma l'operazione, oltre a offrire risultati trascurabili, può danneggiare in modo irreparabile l'hardware.

Un moltiplicatore impostato nel modo errato può vanificare la velocità degli ultimi E6600 e delle RAM PC8000.

MODULI RIBELLI

Vorrei sfruttare al massimo le mie nuove quattro Corsair XMS2 PC8000, che ho installato su una Abit A9WD con Core 2 Duo E6600. Quando inserisco i 4 moduli, però, il sistema si blocca irrimediabilmente, ancor prima che compaia il desktop di Vista. Con solo due moduli, il PC parte, ma nei benchmark risulta più lento di quando impiegavo le RAM a 533 MHz.

Chordelio Chris

Le basse prestazioni del sistema in presenza di due soli moduli sono riconducibili, probabilmente, a un errato moltiplicatore scelto dal BIOS in presenza di moduli PC8000. Utilizza CPU-Z (**www.cpuid.com**, presente anche nel DVD demo allegato all'omonima edizione di GMC) per verificare che il moltiplicatore sia correttamente impostato su 9x. In caso contrario, aggiorna il BIOS della scheda madre alla versione d15, l'unica che riesca a fornire al core 2 E6600 il corretto front side bus di 266 MHz. Entrando nel menu OC Guru del BIOS, potrai modificare il moltiplicatore manualmente ed elevare il voltaggio dei moduli ad almeno 2,1V, in modo da rendere stabile il funzionamento contemporaneo di 4 moduli. Dopo aver verificato il corretto funzionamento del sistema in questa modalità, potresti tentare di elevare la velocità delle Corsair a 1.066 MHz, rendendola speculare al front side bus. Per farlo, dovrai modificare la voce **N/B Strap CPU As** in **1:1**, in modo da non spingere il Northbridge a overclockarsi. La voce **Estimated DRAM Clock** dovrebbe mostrare la corretta velocità di **533 MHz**, e i giochi godere di un sensibile miglioramento del framerate.

PIXEL SEMPREVERDI

Il mio nuovissimo Dell SE198WFP, un LCD da 19 pollici widescreen, mostra un piccolo pixel incapace di visualizzare il colore nero. In pratica, il pixel funziona quando deve visualizzare i colori primari, ma risulta verde in presenza di sfondi neri. Ho letto che esistono programmi in grado di risolvere il problema, puoi consigliarmene uno?

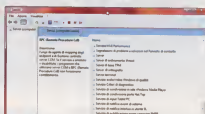
Silvio

La presenza di un pixel incapace di diventare completamente nero è causata da un subpixel malfunzionante.

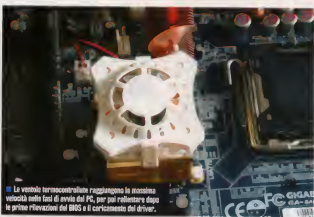
Per spingere al massimo le DDR2 di ultima generazione sulle schede Intel meno recenti, è necessario conoscere i rapporti di velocità intercorrenti tra CPU, chipset e RAM.

Solo per esperti La dieta snellente di Vista

La versione Ultimate di Windows Vista (così come la Home Premium) gode di un gestore della memoria particolarmente efficiente. Ciononostante, i 134 servizi automaticamente attivati dalla versione più costosa dell'ultimo sistema operativo di Microsoft possono mettere a dura prova i sistemi muniti di 1 solo GB di RAM. La prima operazione da fare, nel caso la memoria risultasse eccessivamente congestionata, consiste nel raggiungere la sezione **Programmi e funzionalità** del Pannello di controllo e selezionare la voce **Attivazione o disattivazione delle funzionalità di Windows**. Nel menu risultante, è possibile togliere il segno di spunta alle voci **Compressione differenziale remota** e **Area riunioni virtuali di Windows**, eliminando due componenti utili solo ai sistemi collegati alle reti aziendali. Le voci **Componenti facoltativi di Tablet PC** e **Fax e Scanner di Windows** sono altrettanto sacrificabili nei sistemi dedicati prevalentemente ai giochi. Avviando l'applicazione **services.msc**, poi, è possibile disattivare alcuni servizi decisamente poco utili, quali **Criteri di diagnostica** (con il vantaggio di eliminare anche le richieste di conferma alle avvenute installazioni), **Server** (indispensabile solo a chi condivide file e stampanti via LAN), **Servizi di Input Tablet PC** e **Servizi di Crittografia**. Chi non utilizza il PC in collegamento con i tanti Media Center Extender, tra cui l'Xbox 360, guadagnerà un consistente numero di MB disattivando l'omonimo servizio e quello chiamato **Media Center Scheduler**. Tramite la ben nota utility **msconfig** e la sua scheda **Avvio**, infine, è consentito evitare che alcuni programmi da noi installati si avviino automaticamente: **Steam**, **Quicktime** e i pannelli di controllo delle schede audio sono tipici esempi di programmi che possono essere lanciati direttamente dall'utente solo quando ce n'è la necessità, riducendo i tempi di avvio dell'intero sistema.

Non sono molti i PC da gioco muniti di funzionalità Tablet. I componenti di Vista pensati per questi sistemi portatili possono essere disinstallati in favore di un po' di spazio in più nella RAM e nell'hard disk.

Vista Ultimate avvia 134 diversi servizi automaticamente. Una piccola parte di questi può essere disattivata senza problemi, sui PC di casa.

I pixel staticamente legati a uno specifico colore possono essere sbloccati grazie all'applicazione Java JScreenFix.

I pixel dei monitor LCD sono composti da tre sezioni di colore differente, collegate ad altrettanti transistor che, inclinando la posizione dei cristalli, permettono alla luce prodotta dalle lampade fluorescenti di raggiungere l'osservatore. Nel tuo caso, il transistor relativo al colore verde non funziona, producendo un pixel visibile al posto di uno completamente nero. Imposta la risoluzione nativa dello schermo, raggiungi con il tuo browser l'indirizzo **www.jscreenfix.com/basic.php** e avvia l'applicazione Java omonima. Si aprirà una finestra in cui i colori dei pixel si alternano ad alta velocità. La sovrapposizione della finestra al pixel malfunzionante dovrebbe riuscire a sbloccare il transistor traditore dopo una ventina di minuti. Se l'utility non ottenesse il risultato sperato, prova a effettuare quello che, in gergo, viene chiamato "pixel massage": prendi un panno morbido e usalo per applicare una lieve pressione sulla zona dello schermo interessata dal pixel bloccato, fino a quando non assume la colorazione corretta. Se neanche questo stratagemma dovesse funzionare, significa che il transistor è del tutto compromesso, e non può essere riattivato. Purtroppo, la garanzia dei monitor casalinghi non prevede la sostituzione dello schermo in caso di un singolo pixel recalcitrante, quindi potresti dover convivere con questo piccolo difetto, nel tuo caso fortunatamente defilato rispetto al centro dello schermo.

Le ventole termocontrollate raggiungono la massima velocità nelle fasi di avvio del PC, per poi rallentare dopo le prime rilevazioni del BIOS e il caricamento dei driver.

RUMORE IN ACCENSIONE

Appena dopo l'accensione, il mio PC produce un fastidioso ronzio che cala e scompare solo dopo l'avvio del sistema operativo. Il problema è comparso dopo aver ripulito il case dalla polvere.

Lorenzo

È del tutto normale che, nei secondi successivi all'avvio del PC, alcune ventole producano una rumorosità maggiore rispetto a quando il sistema operativo è stato completamente caricato. Una volta che i driver risiedono in memoria e vengono avviati, scheda video e scheda madre prendono controllo delle ventole, regolandone la velocità in base al carico di lavoro cui l'hardware è sottoposto, e quindi al calore prodotto. L'esempio più tipico è quello dei Radeon X850 e X1950, le cui ventole producono un sibilo intenso, girando alla massima velocità, ma vengono zittite non appena i Catalyst entrano in azione. Se il rumore è particolarmente fastidioso, entra nel BIOS della tua scheda madre e cerca, nel menu **Health Status**, delle voci relative alla tensione delle ventole. Le motherboard più recenti consentono di diminuire manualmente l'alimentazione di questi componenti riducendo il rumore prodotto, a discapito del raffreddamento della CPU e del Northbridge.

SOS Rapido Risposte brevi

D Ho atteso *Holo 2* per anni, ho acquistato Windows Vista per godere dei giochi DX 10, e ora mi ritrovo con un audio pieno di borbottii e un motore grafico che, dopo alcuni colpi di singhiozzo, pianta costringendomi a riavviare il computer. C'è una soluzione o devo vendere tutto in favore di un Xbox 360?

Triple 4

R [illegible] tomi da te descritti interessano gli utilizzatori di GeForce 88[illegible] schede nForce 4 [illegible] 90 e Creative X-Fi [illegible] a soluzione non [illegible]assa attraverso la vendita di una configurazione tanto costosa, ma in un semplice aggiornamento dei driver [illegible] ForceWare successivi alla versione 158.60 evitano il problema del blocco completo del gioco, che ottiene un audio impeccabile installando anche [illegible] driver 2[illegible]5 0[illegible]02 per [illegible]a più potente delle Soundblaster

D Ho installato il demo DX 10 di *Lost Planet* per l'edizione a 64 bit di Vista , ma all'avvio compare un messaggio d'errore riguardante l'assenza del file d3dx10.dll.

Jorkeh

R Il file in questione dovrebbe [illegible]stallato automaticamente, nella cartella System, dalle applicazioni DX [illegible]0 non ancora uscite dalla fase di debug, essendo un componente fondamentale di Direct3D. Il problema, prodotto dal poco efficiente programma d'installazione scelto da Capcom, [illegible]uò però essere aggirato installando [illegible] ultimo aggiomamento delle DirectX, disponibile all'indirizzo **www.microsoft.com/directx**, che dal mese di giugno comprende anche alcuni componenti delle DX 10 tra cui [illegible] ultima versione del file in questione.

D Non posso proseguire nella mia campagna in *Warhammer: Mark of Choos* perché le opzioni **Nuova partita** e **Carica partita** sono oscurate. Anche il menu delle opzionl risulta inaccessibile.

Matteo

■ La seconda avventura di Master Chief, la prima basata su DX 10, ha paradossalmente qualche problema con le potenti GeForce 8800, mentre funziona senza incertezze su schede meno recenti.

R [illegible] te[illegible] ag[illegible]grato [illegible] s[illegible]nstallazione della patc[illegible]vada a [illegible]n fine, producendo [illegible] cui sei incappato. Effettua [illegible]nstallazione manuale della patch, scaricando [illegible] file all'indirizzo **games.softpedia.com/get/Patch/Warhammer-Mark-of-Chaos-16-Euorpean-Patch.shtml**, e imposta la risoluzione a 1024x768. Se la seconda operazione fosse ostacolata dall'impossibilità di entrare nel menu opzioni, apri il file **config** presente nella cartella **C:\Documents and Settings\(nome utente)\Documenti\Warhammer Mark of Chaos\Save\Profile1** e modifica la risoluzione indicata dalla voce **ui_Resolution**.

D Ho scaricato il demo di *Colin McRae DiRT* convinto di poterla utilizzare sul mio PC con Radeon 9600, ma mi sono scontrato con uno schermo completamente nero. Mi consigli di sostituire la scheda video? Possiedo un Athlon 3200+ e 1,5 GB di RAM.

Diego

R Il più recente episodio della serie rallystica *Colin McRoe* necessita, per poter funzionare, di una scheda con shader 3.0, contrariamente a quanto i responsabili di Codemasters avevano inizialmente dichiarato. Sebbene le GeForce 6600 e [illegible] Radeon X[illegible]300 vengano indicati come la base minima di partenza, i tanti effetti di post processing rendono il framerate decisamente basso, in presenza delle suddette schede. Considerando le specifiche del tuo sistema, non posso che consigliarti di sostituire la datata VGA con un più recente Radeon X1950 GT, in grado di illuminare il telaio di una FIAT Abarth come si conviene a una campione[illegible]a dei circuiti.

■ Il demo DX 10 di *Lost Planet* richiede un file .dll presente nell'ultimo aggiornamento della DirectX, ora comprendenti anche dei file relativi alla versione 10.

■ La patch 1.6 di *Warhammer: Mark of Chaos* risolve alcuni bug, ma ne introduce di nuovi.

le nostre PROVE

Come capire quali giochi sono degni dei nostri risparmi

Come proviamo i giochi

Ovvero, le linee guida dei nostri esperti

1. GMC prova soltanto giochi completi e finiti. Magari non riceviamo la scatola, oppure possiamo provare la versione inglese di un gioco che poi verrà tradotta, ma si tratta sempre di versioni complete.

2. Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e scrivere il pezzo. Se poi il titolo è particolarmente meritevole, cerchiamo sempre di completarlo, così da offrirne un resoconto ancora più completo e dettagliato.

3. A GMC abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere, e assegnamo la prova di un titolo solo a chi conosce a fondo quella particolare tipologia di videogiochi.

4. I voti che vedremo nelle pagine di Giochi per il Mio Computer sono assegnati con severità: se un gioco è brutto o poco giocabile, non avrà la sufficienza. Se un titolo riceve l'emblema di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo star certi che si tratta di un ottimo prodotto.

5. Giudichiamo ogni gioco per quello che offre: nel caso di uno sparatutto 3D, sarà fondamentale verificarne giocabilità, potenzialità su Internet e velocità su un computer dotato della migliore scheda 3D, mentre di un titolo di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale, sarà più importante verificare l'accuratezza storica. Nelle simulazioni controlleremo che le prestazioni dei mezzi siano fedeli alla realtà.

GIOCO DEL MESE
GMC assegna l'ambito premio "Gioco del Mese" ai titoli che devono entrare nella nostra collezione. Tutti i giochi che ricevono questo segno di distinzione sono raccomandati a "scatola chiusa".

GIOCO CONSIGLIATO
I titoli che ricevono un voto tra 8 e 10 possono diventare "Giochi Consigliati", ma è necessario che abbiano le qualità per diventare delle pietre di paragone per i giochi futuri.

UN VERO AFFARE!
I videogiochi hanno un costo elevato: tuttavia, a volte, capita di vedere prodotti interessanti a un prezzo ridotto. Se sono divertenti e giocabili, ricevono il "marchio" di "Un Vero Affare".

IMPORTAZIONE PARALLELA
Non sempre titoli meritevoli trovano un importatore ufficiale nel nostro paese. Con questo simbolo verranno indicati i titoli acquistabili via Internet o d'importazione parallela.

La pagella di GMC

Come assegnamo i voti nelle recensioni

Per giudicare i giochi che proviamo per voi, abbiamo adottato il sistema dei voti scolastici. Inoltre, ogni gioco è definito da 4 voti parziali "fissi" (Grafica, Giocabilità, Sonoro e Longevità) e due specifici per il genere cui appartiene (per esempio, per un GdR sono Libertà d'azione e Trama).

3 o meno I giochi che ricevono un voto così basso sono affetti da grossi problemi di giocabilità o di instabilità. Noi non li regaleremmo neanche al nostro peggior nemico...

4-5 Siamo ancora nel campo delle insufficienze: titoli che comunque hanno dei problemi, ma potrebbero interessare a giocatori veramente appassionati del genere.

6-7 Il traguardo della sufficienza: nel caso del 6 si tratta di titoli decenti, magari poco originali o con qualche difetto; passando al 7 i giochi diventano piacevoli e interessanti.

8 o più I titoli da prendere in considerazione, anche se non siete degli appassionati del genere. Nel caso di 9, si inizia a parlare di capolavori. GMC non ha mai assegnato un 10.

Girerà sul vostro computer?

Come funziona il gioco su varie configurazioni

Le recensioni dei titoli più importanti o più esigenti in termini di hardware sono corredate da un riquadro che analizza il funzionamento del gioco con varie configurazioni di hardware. Per venire incontro alle esigenze dei lettori, abbiamo assemblato tre configurazioni che, a nostro avviso, rispecchiano i PC di fascia bassa, media e alta attualmente posseduti dai giocatori. Per il top abbiamo preparato un PC basato su un Intel Quad Core a 2,66 GHz, 2 GB di RAM e due Radeon X1950 XTX in modalità Crossfire. La fascia media è rappresentata da un Athlon XP 1900+, 1 GB RAM e una Radeon 9600 PRO, mentre il computer meno potente è basato su un Pentium4 1800, 1 GB di RAM e una GeForce4 Ti 4200. Interpretare il box è semplice, grazie ai colori. Il verde indica che si può giocare senza problemi, anche con dettagli elevati, mentre una casella gialla segnala che sarà necessario ridurre la qualità visiva o accontentarsi di una fluidità non eccelsa. Il rosso mostra che, a quella risoluzione, anche al dettaglio minimo, il titolo presenta un frame rate troppo basso per essere godibile, mentre una casella nera evidenzia l'impossibilità di far partire il gioco in quella modalità. Ovviamente, insieme a tali dati cercheremo di dare alcuni consigli su come impostare i PC per ottenere il miglior compromesso fra velocità e fluidità.

REQUISITI DI SISTEMA

LEGENDA: Tecnicamente impossibile · Sconsigliato · Accettabile · Ottimale

Anche se recente e di qualità, *DS 2* non necessita di hardware stratosferico per girare al meglio. Anzi, la risoluzione di 1600x1200 è un traguardo facilmente ottenibile. Certo, il motore grafico non lascia a bocca aperta, ma attivando AntiAliasing e filtro anisotropico (che vanno forzati dai driver della scheda video), l'effetto non è disprezzabile.

PC Fascia Bassa

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	4x	2x	2x	2x

La quarta generazione delle GeForce è risultata una delle più apprezzate e ancora adesso riesce a difendersi bene (al prezzo di shader semplificati), permettendo anche l'AntiAliasing, limitato al solo 2x, e capace, in certe situazioni, di rallentare leggermente l'azione.

PC Fascia Media

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	4x	2x	2x	2x

La 9600 è una scheda che inizia a sentire il peso degli anni, ma in questo gioco fa faville e le rimane quel minimo di potenza necessaria per accennare anche un timido abbozzo di AntiAliasing, impostandolo a 2x.

PC Fascia Alta

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	6x	6x	6x	6x

Un sistema di questo calibro dovrebbe far girare al meglio qualsiasi gioco, e DS 2 non fa eccezione. Anche se "pomperete" l'AntiAliasing al massimo consentito, così come il filtro anisotropico, non vi accorgerete di rallentamenti di alcun tipo.

Chi prova i giochi a GMC

Per le prove dei giochi, GMC si affida a uno staff d'eccezione, che include i migliori esperti del settore. Scopriamo insieme chi si nasconde dietro le pagine della vostra rivista preferita!

MASSIMILIANO ROVATI
Specializzato in: Educare i collaboratori riottosi con una buona parola e oggetti da lancio di varia natura (meglio se grossi)
Gioco Preferito: *DEFCON*

PAOLO DENTE
Specializzato in: Fare sbellicare i suoi capi con testi divertenti e ironici. E con la pretesa di essere pagato, soprattutto
Gioco Preferito: *UFO: Afterlight*

ALBERTO FALCHI
Specializzato in: Spassarsela tra San Diego e New York, con buona pace del resto della redazione e degli articoli da scrivere
Gioco Preferito: *Planet*

ALESSANDRO POLLI
Specializzato in: Essere zittito dalla novella sposa, nel bel mezzo di un importante discorso di ringraziamento
Gioco Preferito: *Viaggi... pol Linesia*

RAFFAELLO RUSCONI
Specializzato in: Intervenire al matrimonio di Polli suggerendo alla sposa nuovi modi per stroncarne le mire di dominio
Gioco Preferito: *rFactor Mod '79*

YURI ABIETTI
Specializzato in: pesanti elmi danzare come un sul palco perché Lato Oscuro ha
Gioco Preferito: *SW: L'Esercito dei Lorrom*

ELISA LEANZA
Specializzata in: la redazione a pezzi mancanti dei articoli, mentre qualche folle
Gioco Preferito: *Runaway*

Messico e fantasmi...

... Ma anche pianeti perduti e incroci giocosi.

C'è chi, parlando di Messico, pensa ai buoni amici, alle spiagge assolate e alla gustosa cucina. Altri, invece, ricordano il Paese della crisi internazionale immaginata dagli sviluppatori di *Ghost Recon Advanced Warfighter*.

Un ricordo che, siamo disposti a scommettere, era velato di nostalgia, perlomeno per coloro che si sono appassionati alle vicende della squadra dei "Fantasmi" di Ubisoft e GRIN. Ebbene, poche pagine vi separano dalla recensione di *Ghost Recon Advanced Warfighter 2*, che riprende il filo del discorso esattamente da dove si era interrotto nel precedente capitolo. Ancora Messico; ancora situazioni esplosive da risolvere; ancora un pugno di soldati super-addestrati ed equipaggiati con quanto di meglio la tecnologia bellica abbia da offrire.

Qualcosa, però, è cambiato. Come leggerete nella prova scritta dal prode Vincenzo Beretta, è evidente il miglioramento dell'Intelligenza Artificiale dei membri del team Ghost. Uno dei nei del primo episodio è stato dunque corretto, e la sensazione è di essere alla testa di una squadra affiatata e preparata. Resta, invece, più di una perplessità riguardo la scaltrezza dei nemici. Quando ci si trova in situazioni di "uno contro tutti" (come nella maggior parte degli FPS), è rassicurante sapere che gli avversari non spiccano per qualità tattiche. Un po' di attaccamento alla vita è più che benvenuto, ma se davvero si comportassero come dei commando, avremmo vita breve e l'esperienza di gioco risulterebbe frustrante.
In uno sparatutto tattico, soprattutto quando la I.A. dei propri commilitoni comincia a lavorare a puntino, è invece importante che anche chi si trova dall'altro lato del fucile mitragliatore faccia la sua parte. *GRAW* deve ancora migliorare da questo punto di vista, ma non vogliamo anticiparvi troppo. Altra scelta degli sviluppatori di *Advanced Warfighter* che continuiamo a elogiare è quella di programmare versioni diverse del gioco per PC e per Xbox 360: l'una più orientata alla tattica, l'altra all'azione, ma sempre a parità di trama.

Dopo scoop, anteprime e demo in due versioni, è finalmente arrivato su PC anche *Lost Planet*. Attorno al pianeta perduto di Capcom gravitano delle grandi aspettative. Sarà il gioco che mette la parola fine all'annosa questione della scarsa qualità delle conversioni da console a PC? Avrà mantenuto la promessa di sfruttare a fondo le DirectX 10? Girate pagina e preparatevi a scoprirlo.

Chi, invece, ci ha lasciati un po' "freddini" è *Shadowrun*, lo sparatutto multiplayer di Microsoft che inaugura il gioco cross-platform tra PC e Xbox 360. Sfidare gli amici di Xbox in arene multiplayer comuni e sfruttare i vantaggi del servizio Games for Windows – Live sono prospettive interessanti. In questo senso, l'esperimento di Microsoft non delude. Resta il fatto che, quando si parla di FPS multiplayer, siamo abituati a ben altri standard di ricchezza e varietà.

E questi sono solo alcuni dei titoli che affollano la sezione delle recensioni di GMC di agosto. Si alzi il sipario!

Massimiliano Rovati
massimilianorovati@sprea.it

LE PROVE DI QUESTO MESE

BUDGET

pag. 88

pag. 92

pag. 94

pag. 96

pag. 102

VINCENZO BERETTA
Specializzato in: Non avere passaporto, carta d'identità, patente di guida e certificato di nascita in carta semplice. In pratica, "non esiste"
Gioco Preferito: *GRAW 2*

LUCA PATRIAN
Specializzato in: Consultare ogni giorno il sito ufficiale della WWE, per scoprire che fine ha fatto il signor Vince McMahon!
Gioco Preferito: *Red Orchestra*

ALESSANDRO GALLI
Specializzato in: Raccogliere pesanti eredità in campo sportivo, e non solo. E tutto saltellando su una gamba!
Gioco Preferito: *Evolution GT*

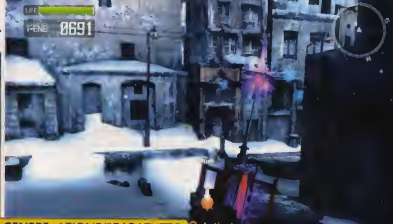
FRANCESCO MOZZANICA
Specializzato in: Usare la penna come un bisturi, applicando il suo talento a ogni genere videoludico.
Gioco Preferito: *E R*

ANDREA "MAO" DELLA CALCE
Specializzato in: Portare sulle pagine di GMC una ventata di aria nuova... da oltrecortina.
Gioco Preferito: *PES 6*

PRIMOZ SKULJ
Specializzato in: Guidare i giocatori alla scoperta di nuove meraviglie videoludiche, e farlo in fretta.
Gioco Preferito: *Double Agent*

ROBERTO CAMISANA
Specializzato in: Mandare una mail per ogni dubbio. E adesso ha scoperto anche come usare il telefono cellulare!
Gioco Preferito: *Sam & Max*

Durante gli scontri a fuoco, dovete fare molta attenzione ai barili e alle automobili distrutte nelle vicinanze: esplodono facilmente, ed è facile provocare una reazione a catena.

Attivando queste torrette, vi verrà data una bella scorta di energia: rischierete molto durante l'operazione, ma ne varrà la pena.

GENERE: AZIONE/SPARATUTTO

LOST PLANET EXTREME CONDITION

Sopravvivere in mezzo alle nevi perenni è difficile: se ci si mettono anche mostri e nemici armati, è quasi impossibile!

IN ITALIANO

I dialoghi di *Lost Planet* sono rimasti in inglese, ma i sottotitoli, il manuale e i testi a video sono tradotti in italiano. La traduzione è stata curata abbastanza bene, anche se la pochezza dei dialoghi vi spingerà a saltare i filmati e a gettarvi direttamente nell'azione.

CON l'uscita della nuova generazione di console, la Grande Rete è stata invasa da speculazioni sulla fine dell'era del PC come macchina da gioco.

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Secondo le solite "Cassandre", la potenza dei nuovi gioielli di Sony e Microsoft e il loro prezzo accessibile (perlomeno, rispetto a un computer di fascia alta) li avrebbero resi lo standard del divertimento, nonché i leader dell'innovazione grafica. Dopo un anno e mezzo dall'uscita di Xbox 360, però, tali teorie sono state completamente smentite: i PC sono più potenti che mai e le nuove console si sono rivelate un fattore positivo per gli amanti del computer. Se, sino a qualche anno fa, una conversione da Xbox o PlayStation 2 era solitamente caratterizzata da un aspetto grafico povero, ora la situazione è nettamente cambiata e l'impatto visivo rimane, nella peggiore delle ipotesi, il medesimo. Il fatto, poi, che il controller di Microsoft sia lo stesso sia su Xbox 360, sia sul PC (dove sta diventando uno standard), consente anche di tarare il sistema di controllo alla perfezione.

Lost Planet: Extreme Condition è un ottimo esempio di quanto i giocatori PC debbano essere felici per l'esistenza di Xbox 360: la conversione è arrivata dopo "pochi" mesi e il reparto tecnico è eccellente, addirittura migliore di quanto visto sulla console di Microsoft. Merito, in parte, del supporto alle DirectX 10: se avete una GeForce 8800, finalmente vi sarà possibile sfruttarla a dovere. Se, di contro, siete rimasti a GPU anziane e, magari, non avete fatto il passaggio a Windows Vista, non preoccupatevi: il gioco gira senza problemi anche con le DirectX 9 e su Windows XP.

Dopo una lunga procedura d'installazione, che impone in ogni caso la connessione Internet al servizio Steam di Valve, abbiamo lanciato *Lost Planet* in modalità DirectX 10. Considerando il lavoro non brillante svolto da Capcom per le conversioni di *Onimusha 3* e *Resident Evil 4*, eravamo inizialmente un po' sospettosi su questo titolo d'azione, ma stavolta dobbiamo applaudire lo sviluppatore giapponese. Non solo graficamente *Lost Planet* è bello, ma la conversione è stata fatta in maniera molto intelligente e offre ai giocatori PC tutte le chicche che danno per scontate, quali la possibilità di configurare a piacimento il sistema di controllo e un elevato numero di opzioni grafiche, che consentono di tarare il gioco al meglio per il proprio computer. Un inizio che dimostra tanta buona volontà.

"Bisogna correre, correre e correre"

Lost Planet altro non è che un titolo d'azione in terza persona, un misto fra sparatutto e piattaforme, non particolarmente originale quanto a meccaniche. Per qualche strano motivo, però, ci si sente immediatamente catturati, ed è facile perdere la cognizione del tempo e continuare a giocarlo per ore di fila.

Il merito non è della trama (un po' banalotta), né della narrazione: è lo schema di gioco a rendere *Lost Planet* così avvincente, in particolare la gestione dell'energia del personaggio. Alla normale barra della salute, è affiancato l'indicatore dell'energia termica, che è il fulcro del gioco. Se verrete feriti in combattimento, basteranno pochi secondi per recuperare le forze, ma ciò farà calare drasticamente l'energia termica, che già di suo diminuirà costantemente, poco alla volta.
Per rimpinguarla, dovrete raccogliere una sorta di blob rossastro che viene lasciato sul campo dagli avversari feriti, o che recupererete devastando serbatoi,

UN MOTORE DI NUOVA GENERAZIONE

Che *Lost Planet* sia un gioco di nuova generazione è evidente, e non solo dal fatto che è uscito per Xbox 360. Basta andare nel menu delle opzioni grafiche per capire che non solo sono supportate le DirectX 10, ma anche i processori multi core, come evidenziano le voci Concurrent Operations e Concurrent Rendering. Se avete una CPU Dual o Quad core, attivate la seconda voce e impostate la prima a un valore pari al numero dei core della CPU che possedete. Se, poi, siete fra i fortunati possessori di una configurazione SLI o CrossFire, mettete ON sulla voce Multi-GPU per sfruttare al meglio le due schede video installate nel sistema.

Queste enormi bestie hanno la tendenza ad arrotolarsi, per poi caricarvi: uno scatto laterale vi toglierà d'impiccio, ma dovrete essere lesti.

AL COMANDO DI UN MECH

Incontrerete parecchi esoscheletri nel corso delle vostre peripezie e scoprirete subito quanto siano importanti nell'economia del gioco. Permettono di raggiungere zone altrimenti fuori portata con i salti o il rampino, ma sono anche molto utili per trarsi d'impaccio in situazioni "accese". Se verrete colpiti mentre ne piloterete uno, sarà l'energia del mech a diminuire, mentre la vostra non verrà toccata.
Le armi degli esoscheletri, inoltre, sono potentissime e riuscirete a utilizzarne due contemporaneamente, uguali o differenti, secondo le vostre preferenze. Quando, però, l'energia del mezzo sarà prossima allo zero, affrettatevi a uscire: qualche secondo di troppo e rimarrete coinvolti nell'esplosione, lasciandoci la pelle.

A volte, è possibile sfruttare il paesaggio come alleato: sparando ai massi, provocherete una valanga che travolgerà chiunque si troverà sotto.

Alcuni boss si incontrano anche a metà livello: questo, per esempio, salterà fuori proprio all'inizio e vi farà sudare non poco.

UN MOTORE PESANTE?

Quando abbiamo provato il demo di *Lost Planet* siamo rimasti perplessi a causa dalla lentezza del motore, che in modalità DirectX 10 non garantiva la fluidità in tutte le situazioni di gioco. La versione finale è stata ottimizzata decisamente meglio. Pur non potendo considerare *Lost Planet* un gioco "snello", non siamo mai andati incontro a un rallentamento, né in DX 9, né in DX 10 (il nostro sistema era un Quad Core con una Radeon 8800 GTX e 2 GB di RAM).

ANCHE IN SOGGETTIVA

Volendo, *Lost Planet* può essere giocato anche in soggettiva: è sufficiente la pressione di un tasto per passare dalla terza persona a una modalità più ravvicinata o a quella dagli occhi del protagonista. A nostro avviso, la terza persona rimane la più godibile, ma siamo certi che qualche irriducibile dello sparatutto su PC la vedrà diversamente.

automobili e quanto troverete in giro.
Da una simile premessa, risulta facile capire che *Lost Planet* non si presta a movimenti lenti e misurati: bisogna correre, correre e correre. Saltare da un posto all'altro, distruggere a colpi di lanciamissili qualsiasi ostacolo e fare l'impossibile per recuperare la preziosa energia, prima che il freddo la disperda del tutto. Il ritmo è frenetico come non mai, ma la giocabilità è perfettamente bilanciata dal punto di vista strategico.
Non sarà consentito trasportare un intero arsenale, ma solamente due armi alla volta e ciò obbligherà a scegliere in ogni situazione quale sia il compromesso migliore, un po' come avveniva in *Halo* e *Halo 2*.

Esistono, poi, alcune armi particolarmente pesanti, che richiedono due mani per essere trasportate e, pur offrendo una notevole potenza di fuoco, rallentano in maniera sensibile i movimenti del personaggio, rendendo problematico il loro utilizzo in certe situazioni. Il protagonista è inoltre dotato di un particolare rampino, che gli permette di raggiungere zone altrimenti inaccessibili. I giocatori meno esperti, probabilmente, lo utilizzeranno solo nelle situazioni in cui sarà indispensabile, mentre i più navigati si divertiranno a sfruttarlo per velocizzare gli spostamenti o, in certi casi, anche per sfuggire rapidamente agli assalti e colpire i nemici alle spalle. L'attrezzo risulta veramente utile per cercare le monete nascoste lungo i livelli: trovatele tutte e, al termine di ogni missione, vi verrà assegnato un bonus.

Sebbene le sezioni a piedi siano la parte più corposa di *Lost Planet*, troverete anche numerosi mezzi di trasporto, in particolare vari tipi di esoscheletri, ognuno con le sue peculiarità. Alcuni, per esempio, sono dotati di razzi che consentono di volare per qualche istante, mentre altri si limitano a un potente doppio salto. Tutti, in ogni caso, sono in grado di montare una o due armi, che variano dal lanciamissili al fucile laser, dal mitragliatore Gatling a un lanciagranate. Praticamente, sono le stesse armi da impugnare con due mani cui accennavamo prima. L'aspetto intrigante è che non saranno solo montate fisse sul mech: in ogni istante, potrete sostituirle con quelle che troverete in giro, adeguando la potenza di fuoco alle mutate necessità.

Purtroppo, tali finezze sono in parte sciupate da un'Intelligenza Artificiale che non aiuta a cogliere tutte le sfumature di queste scelte. Non pretendevamo una I.A. ai livelli di *Halo 2*, ma gli avversari di *Lost Planet* si dimostrano veramente imbranati, facendosi cogliere spesso alle spalle e confermandosi incapaci di un minimo di coordinazione fra loro. Se tale problema

UN TUNNEL, MA MOLTO VARIO

I livelli di *Lost Planet* sono tutto fuorché aperti: lineari, diretti e privi di strade alternative. Ciononostante, sono curati all'inverosimile e riescono a trasmettere al giocatore l'impressione che sia lui a decidere dove andare. Per raggiungere tale obiettivo, i designer hanno lasciato un minimo margine di esplorazione (per esempio, per poter andare alla ricerca di armi nascoste o delle monete bonus). Soprattutto, hanno strutturato ogni parte del gioco in maniera da non spezzare l'illusione di muoversi liberamente. Niente porte chiuse o muri invisibili: se non potrete proseguire, sarà perché avrete un burrone, una costruzione o una montagna davanti a voi. Un ottimo lavoro di design.

Da questo fotogramma sembra che il Motion Blur sia stato usato a sproposito: in realtà, con le immagini in movimento, non si nota quasi e conferisce al gioco un aspetto cinematografico.

Le monete da scovare per i livelli sono uno dei tocchi tipici di Capcom: ricordate *Resident Evil 4*?

In certe situazioni, i mostri contemporaneamente sullo schermo sono realmente tanti. E da quei crateri rossi ne escono continuamente.

DOVE VAI SE STEAM NON CE L'HAI

Lost Planet è uno dei tanti giochi che va ad allungare la lista dei titoli disponibili tramite il servizio Steam di Valve. Potrete naturalmente comprarlo anche in negozio, ma, in ogni caso, per l'installazione e l'autenticazione del titolo non potrete fare a meno di connettervi al servizio.
Se, da un lato, questo dettaglio infastidirà chi non è raggiunto dalla Banda Larga, dall'altro renderà felici i pigri, che riusciranno ad acquistare *Lost Planet* con un semplice clic. Occhio, però: anche se siete connessi in fibra ottica, sono sempre 8 GB di download.

si rivela di poco conto nei combattimenti con i mostri (principalmente per il fatto che suppliscono con il numero alla carenza di inventiva), quando si combatte contro gli umani, lascia demoralizzati. Per fortuna, i nemici più grossi che si incontreranno nel corso dell'avventura faranno presto dimenticare tale limite: anche se non sono intelligentissimi, bisognerà prima di tutto trovare il loro punto debole (segnalato tramite una parte del corpo evidenziata in giallo) e successivamente elaborare una strategia per colpirlo, evitando allo stesso tempo i loro attacchi.

Fra le prime creature che incontrerete, ci sono una sorta di giganteschi ricci che si arrotolano su loro stessi e si scagliano nella vostra direzione. Il loro punto debole è la coda e la tattica migliore consisterà nell'evitarli (magari con un doppio salto tramite esoscheletro), farli sbattere contro qualcosa, e poi, una volta tramortiti, devastarli riversandogli addosso interi caricatori.

Se già questi nemici sono esaltanti da vedere, i boss di fine livello vi strapperanno qualche lacrima di gioia: alcuni sono

> "È divertente e tecnicamente ineccepibile"

immensi, tanto da incutere vera soggezione. Anche in questo caso, più che la violenza bruta sarà necessario usare il cervello, così da studiare il nemico e l'ambiente circostante. Una volta intuita la strategia, eliminarli sarà relativamente facile, anche se in alcuni casi ci vorrà parecchio prima di far scendere a zero l'energia dell'avversario.

Il nervosismo e la fretta potranno far finire anzitempo lo scontro con un bel Game Over. In tal caso, non preoccupatevi: ricomincerete proprio dall'inizio del combattimento con il boss, senza dover ripercorrere lunghi pezzi di livello. Il sistema di salvataggio funziona egregiamente: è automatico e i punti sono posizionati in maniera molto intelligente, tanto da non rendere mai frustrante il cominciare nuovamente dopo un decesso. Manca completamente il quick save, ma non se ne sente la necessità. Anzi, senza l'assillo di salvare ogni pochi passi, ci si riesce a godere il gioco nella sua interezza. Inoltre, quelle volte che si ripeteranno delle sezioni, si rimarrà spesso deliziati nello scoprire finezze che, magari, non si erano notate al primo tentativo.

Lost Planet dimostra, insomma, un grande spessore, è divertente e tecnicamente ineccepibile. La versione PC gode di una grafica anche migliore di quella, già ottima, per Xbox 360. Si tratta di piccole sfumature che, però, fanno la differenza, almeno a un occhio attento. Se i segni dei proiettili sui muri, così come i passi che lasciano traccia sulla neve, sono un'aggiunta piacevole, ma non fondamentale, l'enormità di particelle che formano fumo e nevicate rendono il mondo virtuale più vivo e "denso" di dettagli. Oltre a ciò, è stato aggiornato il sistema d'illuminazione per supportare l'Ambient Occlusion, rendendo lo scintillio del sole sulla neve ancor più spettacolare e verosimile che in passato.

Tutte queste chicche sono disponibili anche su Windows XP, tra l'altro, nella versione che si appoggia sul renderer DirectX 9. I possessori di Vista e di una

Trovarsi a lottare contro un esoscheletro è "roba da duri": conviene sempre tenere un lanciamissili a portata di mano, per tali evenienze.

Oltre ai mech, potrete anche entrare in alcune torrette di guardia. Ma fate attenzione: anche queste, dopo un certo numero di danni, esploderanno.

MA CI VUOLE DAVVERO VISTA?

Ha senso passare a Windows Vista solamente per *Lost Planet*? A nostro avviso, non è così importante, anche se sicuramente con il nuovo sistema operativo di Microsoft si potranno attivare le migliorie garantite dalle DX 10 (come le ombre sfumate). Tolti i dettagli grafici, infatti, non ci sono differenze così eclatanti fra la versione DirectX 9 e quella DirectX 10 e, in generale, Vista è leggermente più pesante di XP. Di conseguenza, a parità di hardware potreste vedere qualche FPS in meno con il medesimo dettaglio, soprattutto se attiverete tutte le funzioni grafiche avanzate.

Le esplosioni sono senza dubbio le più spettacolari mai viste in un gioco per PC.

GPU DirectX 10 potranno sfruttare sul serio queste librerie, ma non devono aspettarsi miglioramenti drastici sotto il profilo visivo: le ombre sono sfumate e nettamente più gradevoli, ma oltre a questo, non si notano differenze gigantesche fra le due versioni. Teoricamente, il geometry shader e lo streaming, caratteristiche delle nuove DirectX, dovrebbero comunque garantire una maggior velocità di esecuzione.

Un appunto merita, infine, il sistema di controllo: l'accoppiata mouse e tastiera si rivela più che valida, ma *Lost Planet* è ottimo anche se giocato con un joypad. Al contrario di *Holo 2*, però, la differenza fra i due metodi di controllo non è troppo marcata. Come avevamo anticipato nell'anteprima dello scorso mese, Capcom pare aver imparato a fare anche delle buone conversioni, oltre che degli ottimi giochi. *Lost Planet* è, probabilmente, il primo titolo del colosso giapponese che merita di essere acquistato anche su PC. Sfrutta le nuove tecnologie, soprattutto in campo grafico, ed è dotato di una giocabilità incredibile. La longevità è discreta: una decina d'intensissime ore – ma i più bravi, probabilmente, vorranno impiegarci di più, per raccogliere tutte le monete nascoste nei livelli e ottenere i relativi bonus.

Al momento della nostra prova, non c'era ancora nessuno per sfruttare le modalità multiplayer, ma ci riserviamo di tornare sull'argomento in uno dei prossimi numeri, all'interno della rubrica Next Level. Nel caso della versione Xbox 360, il gioco online era divertentissimo e, vista la qualità della conversione, possiamo supporre che anche sotto questo profilo non ci saranno differenze in negativo.

Lost Planet: Extreme Condition è uno di quei titoli che non bisognerebbe lasciarsi sfuggire. Sfiora il punteggio massimo secondo GMC, ma non lo raggiunge a causa di alcuni difettucci, soprattutto relativi alla I.A. e alla trama, realmente poco ispirata e narrata in una maniera non galvanizzante. La spettacolarità delle battaglie contro decine di nemici e il tripudio di esplosioni e colori lo rendono, però, tanto intrigante da far passare in secondo piano questi limiti.

Alberto Falchi GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

Resident Evil 4, Apr 07, 7 ½
Il gioco è eccellente, e una recente patch ha finalmente introdotto l'illuminazione dinamica. La conversione, purtroppo, è di scarsa qualità.

F.E.A.R., Ott 05, 9
Non è in terza persona, ma rimane comunque un ottimo sparatutto a sfondo fantascientifico: bello da vedere ed esaltante da giocare.

info ■ Casa **Capcom** ■ Sviluppatore **Interno** ■ Distributore **Halifax/Steam** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 42,99** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet www.lostplanet-thegame.com

specifiche tecniche
- Sis. Min **CPU 2,5 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 256 MB PS 3.0, DVD-ROM, Internet, Win XP**
- Sis. Cons. **CPU Dual Core, 1 GB RAM, Scheda 3D 512 MB DX 10, Windows Vista**
- Multiplayer **Internet**

- Graficamente spettacolare
- Armi ottimamente bilanciate
- I mech sono molto divertenti

- Trama banale
- I.A. piuttosto limitata
- Battaglie con i boss a volte troppo lunghe

Lost Planet **è caratterizzata da una grande atmosfera, un eccellente design dei livelli e tanta azione adrenalinica. La varietà e l'impatto visivo sono veramente notevoli. Se solo l'Intelligenza Artificiale fosse migliore.**

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	LIVELLI	I.A.
9	7	9	8	9	5

Il tutorial del gioco, nel campo d'addestramento dei "Ghost", copre l'impiego di tutti i tipi di armi e le basi del comando della squadra.

Talvolta, riceveremo l'assistenza di mezzi "pesanti", come carri armati. Anche il nemico, però, li ha in dotazione!

GENERE: SPARATUTTO TATTICO

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2

Tornano i "Ghost", più forti, meglio equipaggiati e, per fortuna, più intelligenti!

IN ITALIANO E IN DVD

GRAW 2 è distribuito nel nostro Paese completamente tradotto e doppiato in italiano: confezione, manuale, programma e dialoghi. L'unica versione disponibile sarà quella in DVD, e non sono previste da Ubisoft "edizioni speciali" del gioco.

SIAMO nel 2014 e un altissimo muro di confine separa gli Stati Uniti dal Messico. La struttura, appena completata, è stata eretta come ultima, disperata misura per interrompere il flusso dell'immigrazione clandestina tra i due Paesi.

Nel frattempo, Stati Uniti e Messico hanno deciso di firmare uno storico accordo definito "Sicurezza Panamericana", in base al quale i Paesi dell'America Centro-settentrionale inizieranno ad applicare una politica comune di difesa contro le minacce terroristiche. Ma, come gli eventi di *Ghost Recon Advanced Warfighter* ci hanno narrato, proprio il giorno della firma, un colpo di stato ha scosso il Governo Messicano. I ribelli accusano gli Stati Uniti di voler imporre, attraverso l'accordo di mutua difesa, la loro politica estera agli altri stati del continente. Mentre la situazione in Messico rimane tesissima, con nessuna delle due parti che pare in grado di prendere il controllo, una serie di altre ribellioni anti-statunitensi, a "effetto domino", travolge pressoché tutta l'America Centrale.

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Nel frattempo, i servizi d'informazione a stelle e strisce vengono a sapere che le forze ribelli potrebbero essere in possesso di un qualche tipo di arma di distruzione di massa – chimica, batteriologica o, forse, addirittura nucleare. Mentre il governo degli Stati Uniti ufficialmente ritira le proprie forze armate dal Messico – pur appoggiando e riconoscendo solo i rappresentanti del precedente governo – le forze speciali americane mobilitano nuovamente il gruppo "Ghost", il team di soldati magnificamente addestrati e dotato delle tecnologie belliche più avanzate che, ufficialmente, "non esiste" (e da qui il loro nome: "Fantasmi"). La missione: aiutare le forze messicane lealiste mantenendo l'incognito, stabilire la verità sulle armi in possesso dei ribelli e, nel caso peggiore, eliminare l'enorme pericolo che esse potrebbero porre agli Stati Uniti...

NEL DVD

All'interno del DVD demo allegato all'omonima edizione di GMC, troverete il demo multiplayer di *Ghost Recon Advanced Warfighter 2*. Sempre nel DVD, abbiamo inserito anche la patch 1.01 per il demo, già distribuita da Ubisoft.

FANTASMI DI GUERRA

In *GRAW 2* (che, come vediamo, inizia appena dopo gli eventi del primo capitolo), il giocatore

> "L'Intelligenza Artificiale degli alleati è migliorata parecchio"

si trova al comando di una squadra di quattro elementi (tre più il leader) impegnata a risolvere una serie di missioni "dietro le linee nemiche", nella tribolata regione di confine tra Stati Uniti e Messico.

Ogni sortita è strutturata su una serie di obiettivi da conseguire, come eliminare delle batterie di artiglieria che stanno bombardando le forze alleate o fare saltare un ponte di vitale importanza per il nemico. Alcuni di questi obiettivi sono già delineati dal "briefing" che precede l'azione, mentre altri possono arrivare inaspettatamente durante la stessa. La situazione con cui i "Ghost" hanno a che fare, infatti, è estremamente mutevole e volatile, e non è improbabile che il loro comandante si trovi costretto, dall'arrivo di nuove informazioni impreviste, a cambiare il piano "in corsa".

Fortunatamente, è consentito salvare quasi quando si vuole (il gioco non consente di farlo durante uno scontro a fuoco), mentre chi cerca una sfida maggiore può decidere di affidarsi unicamente ai punti di salvataggio automatici, che, in genere, sono collocati dopo il completamento di fasi particolarmente impegnative.

Una volta giunti in zona d'operazioni (spesso a bordo di un elicottero da trasporto, come i

PREPARATIVI BELLICI

Prima di ogni missione, il giocatore ha modo di decidere dall'elenco degli uomini disponibili i tre membri del gruppo "Ghost" che lo accompagneranno. Ogni soldato è caratterizzato, oltre che da un nome, un'immagine personalizzata e una breve biografia, da una "specializzazione", come tiratore scelto o esperto in demolizioni. Occorre dire che tutti i "Ghost" sono preparati per reagire e combattere in ogni circostanza, ma sapranno comportarsi meglio nel ruolo per cui si sono addestrati di più. Il giocatore (il quale, nei panni del loro comandante, controlla un soldato che sa fare bene di tutto) può inoltre personalizzare l'equipaggiamento di ogni compagno. Tali azioni dovrebbero essere compiute dopo un attento esame degli obiettivi da conseguire in quella particolare operazione. In alternativa, chi preferisce balzare subito nel cuore dell'azione può limitarsi ad accettare la squadra, già pronta ed equipaggiata, proposta dal gioco per la missione.

L'elmetto di ogni "Ghost" è dotato di un visore notturno, che però rende i contorni delle cose offuscati e indistinti.

L'ingresso e l'uscita dalle zone d'operazioni avvengono spesso su elicotteri da trasporto Blackhawk.

COMPAGNI INTELLIGENTI

A rendere il comando della squadra ancora più gratificante c'è il radicale lavoro di miglioramento della I.A. eseguito da Ubisoft. Nel primo *GRAW*, i nostri compagni erano così "imbranati" da subire spesso il fuoco nemico senza reagire, e da incastrarsi più di una volta negli elementi del paesaggio mentre si muovevano. Ora, è una soddisfazione vederli reagire con immediatezza agli attacchi e spostarsi sulla mappa in modo tatticamente sensato, coprendosi a vicenda, aggirando gli angoli con prudenza e scattando solo quando la via è davvero libera. Ciò non significa che i tre "Ghost" al nostro comando siano in grado, da soli, di completare una missione, e la presenza del giocatore è indispensabile per risolvere alcune tra le situazioni più intricate. Finalmente, però, la sensazione di essere al comando di un team di uomini preparati e intelligenti – ovvero ciò che mancava a *GRAW*, è davvero forte.

In caso di necessità, il nostro personaggio può raccogliere gli equipaggiamenti dei nemici abbattuti.

famosi Blackhawk), il compito del giocatore è duplice: coordinare tatticamente le azioni dei suoi uomini, in modo che possano conseguire gli obiettivi della missione in modo rapido e – se possibile – sicuro, e partecipare egli stesso all'impegno, esplorando i dintorni, abbattendo nemici e cercando di motivare gli uomini con l'esempio personale.

La prima parte dell'incarico, prevalentemente strategica, vede il giocatore impegnato a decidere il modo migliore di posizionare gli uomini della squadra affinché si coprano a vicenda, evitino (o quantomeno prevedano) eventuali imboscate dei nemici e conseguano gli obiettivi assegnati con un minimo di rischio personale (al di là del valore della vita degli uomini, perdere un soldato "Ghost" a metà di una missione lascia il resto del gruppo sensibilmente indebolito, e rende molto più difficile affrontare cosa attende in seguito).

Graficamente, *GRAW 2* mantiene l'elevato livello di qualità del suo predecessore, migliorandolo, anche se si tratta più di un'evoluzione, che di una rivoluzione. Armi e veicoli sono ricostruiti alla perfezione, inclusi gli interni dei secondi (nei rari casi in cui sarà consentito salire a bordo). Gli ambienti al confine tra Messico e Stati Uniti sono adeguatamente "infuocati", con una predominanza di toni seppia e metallici, e i paesaggi lontani vengono resi indistinti dal tremolio dell'aria incandescente. È bene sottolineare che la resa grafica (in particolare, la nitidezza delle texture e gli "effetti speciali" causati dalle sparatorie) aumenta sensibilmente se si è equipaggiati con una scheda 3D con almeno 512 MB e una scheda AGEIA PshyX.

ATTACCHI COORDINATI

Tutti i "Ghost", e quello controllato dal giocatore in particolare, sono collegati da una sofisticata rete di telecomunicazioni che consente lo scambio d'informazioni in tempo reale. Queste includono le fondamentali comunicazioni tra i membri della squadra e nuovi ordini e aggiornamenti sulla situazione dal quartier generale, ma la tecnologia del XXI secolo consente di fare molto di più.

Ogni "Ghost" è dotato di un elmetto con un visore ottico sul quale vengono proiettate le informazioni raccolte sia dai membri della squadra, sia da altre fonti, come veicoli ultraleggeri radiocomandati da sorveglianza o le forze alleate presenti in zona (sempre che siano connesse alla rete di telecomunicazioni – i soldati di un esercito amico, ma non dotato di tale equipaggiamento, potranno quindi solo dare indicazioni via radio). Ciò significa che la posizione di un nemico avvistato diviene immediatamente nota a tutti, ed evidenziata sul visore con un rombo rosso verticale; rombi blu verticali indicano soldati "amici", mentre rombi orizzontali identificano dei veicoli – come carri armati o blindati da trasporto. Inoltre, tutti i membri del team "Ghost" sono identificati da un numero, sovraimpresso al simbolo che indica la loro posizione; di conseguenza, il giocatore sarà sempre consapevole della posizione dei suoi uomini.

Il comandante dei "Ghost" può inoltre accedere a un secondo, importante, ausilio: una visione satellitare dell'area in cui si sta svolgendo l'azione. Usiamo volutamente la parola "visione", e non "immagine" o "mappa", perché questa schermata rappresenta, a tutti gli effetti, il campo di battaglia visto dal cielo in tempo reale, con piccoli omini che si muovono, veicoli, lampi di armi da fuoco o violenti bagliori

PER PC E PER CONSOLE
Com'è avvenuto con il primo *Advanced Warfighter*, Ubisoft ha programmato due versioni del gioco: una per PC e l'altra per Xbox 360. La trama e i personaggi rimangono gli stessi, ma la giocabilità è assai diversa. La versione per console è più centrata sull'azione e sul controllo del protagonista, mentre quella per PC ha le componente tattica di gestione degli uomini delle squadra assai più dettagliata e complessa.

UNA GUERRA BREVE?
Alcuni trovano che le 10 missioni (articolate su "tre atti") che compongono l'esperienza single player di *GRAW 2* siano poche e che l'esperienza di gioco complessiva risulti un po' breve. Avendo completato il gioco a livello "normale" (ovvero, quello intermedio dei tre disponibili), dobbiamo dire che, in effetti, può essere finito in una quindicina d'ore. A tale relativa brevità, però, *GRAW 2* rimedia con due grossi pregi: la varietà e il coinvolgimento. Le missioni si svolgono in una grande tipologia di ambientazioni, che include cittadine, aeroporti, cave, bunker sotterranei, ponti, passi montani... con spesso due o tre di esse presenti nella stessa mappa. Parimenti, c'è un'uguale varietà di situazioni tattiche e obiettivi da affrontare, che rendono ogni missione una situazione pressoché unica. In alternativa, potete cercare di completare il gioco utilizzando solo i punti di salvataggio automatico (in genere, dopo che si è conseguito un obiettivo), evitando i salvataggi e caricamenti veloci – comunque consentiti dal programma, tranne che nel mezzo delle situazioni di combattimento.

IL SALTO MANCATO

In *GRAW 2*, i membri della squadra "Ghost" continuano a non poter saltare. Mentre le ragioni di questa scelta di progettazione sono perfettamente comprensibili (limita, a tutti gli effetti, i movimenti del gruppo sulla mappa, incanalandoli in parte, così che le azioni si sviluppino più o meno nell'ordine di chi ha progettato la missione), l'effetto sul realismo continua a essere ridicolo. Una comunque non magra consolazione è che, in multiplayer, l'impossibilità di saltare fa sì che i gruppi di avversari non assomiglino, più che a squadre di reparti scelti, a una colonia di bambini portati al mare per la prima volta. Diciamo che, alla fin fine, possiamo accettare il compromesso!

Una delle unità d'appoggio più utili sono gli ultraleggeri telecomandati, che consentono di esplorare dall'alto il campo di battaglia con le loro videocamere.

Con il tasto intermedio del mouse faremo apparire un menu di ordini per la squadra; muovendo il puntatore sullo schermo indicheremo dove eseguirli.

In alcune missioni riceveremo rinforzi elitrasportati.

di esplosioni e così via. La vista è, al tempo stesso, utile e asettica, e ricorda un po' la famosa sequenza di attacco al campo terroristico del film "Giochi di Potere" di Philip Noyce (1992).

Il giocatore può dare ordini alle forze a sua disposizione (che, oltre alla squadra "Ghost", arrivano a includere elementi d'appoggio come mortai, elicotteri e attacchi aerei) sia dal normale punto di vista in prima persona, sia dalla visione satellitare. La procedura è semplice e, a nostro avviso, i progettisti di Ubisoft possono davvero vantarsi per come hanno saputo semplificare la gestione complessa di un gruppo di uomini in azione con un'interfaccia utente veramente azzeccata e intelligente.

In generale, ogni soldato può avere due "posture": se sarà in "ricognizione" cercherà di muoversi non visto e non aprirà il fuoco se non minacciato dal nemico; in postura "assalto", invece, i militari spareranno automaticamente contro tutti gli avversari incontrati. Oltre a spostarsi, i "Ghost" possono "coprire" con le loro armi zone del campo di battaglia, ovvero appostarsi e sorvegliare una certa area particolare; sono anche in grado di eseguire azioni di "copertura attiva", sparando indiscriminatamente in una certa direzione

"Si ha la sensazione di trovarsi di fronte a dei rompicapi tattici"

così da costringere i nemici a tenere la testa bassa – magari per permettere ai compagni di attraversare di corsa un'area pericolosamente allo scoperto.

Impartire gli ordini dalla vista satellitare ricorda un po' un RTS. Il comandante seleziona un membro della squadra (o il gruppo al completo) e, cliccando sullo schermo, gli indica dove andare e cosa fare. Da questa schermata si gestiscono anche gli attacchi aerei, i bombardamenti di mortai e l'impiego degli altri assetti alleati. Quando ci si trova in prima persona, invece, un clic al tasto centrale del mouse farà apparire il menu degli ordini per il soldato "Ghost" selezionato in quel momento, mentre il puntatore del mouse si trasformerà in un indicatore che, spostato sul campo di battaglia 3D, indicherà dove l'ordine dovrà essere eseguito. Per esempio, selezionando "muovi" e indicando il terreno accanto all'angolo di un edificio, ordineremo al soldato attivo di scattare e portarsi in quella posizione. Il tutto è estremamente intuitivo, eppure consente l'applicazione in tempo reale di tattiche assai complesse – e basterà un minimo di pratica per fare sì che i membri del team agiscano in modo perfettamente coordinato, come le dita di una mano.

SABBIA NELLE ARMI

Chi ha giocato a *GRAW* si accorgerà di come, in questo secondo capitolo, i progettisti si siano "limitati" a levigare i difetti di quel pur ottimo gioco, in particolare (come descriviamo altrove in queste pagine) l'Intelligenza Artificiale degli alleati. Rimangono comunque alcune osservazioni negative da fare, anche se, come appare, possono essere poste nella lista delle "scelte di progettazione discutibili", più che in quella dei bug.

La principale è che la I.A. dei nemici continua a essere terribile. Gli avversari, più che soldati intelligenti e organizzati, paiono

■ Al termine di ogni missione otterremo una valutazione sulla stessa, accompagnata da eventuali "riconoscimenti".

REQUISITI PER IL MEGLIO

Ghost Recon Advanced Warfighter 2 si avvale di tutte le tecnologie più avanzate attualmente disponibili per PC, con la sola eccezione delle DirectX 10. Due "voci", nel pannello delle opzioni, sottolineano tale fatto: la prima è che è impossibile scegliere il livello di qualità delle texture più elevato se il nostro PC non monta una scheda grafica con almeno 512 MB di RAM: tutte le altre dovranno limitarsi a un livello di qualità "medio" o "basso". La seconda riguarda la complessità del motore che gestisce le leggi fisiche. *GRAW 2* richiede l'installazione dei driver AGEIA PhysX 7.05.17 (inclusi nel DVD del gioco), ma solo chi ha installata una scheda AGEIA PhysX potrà selezionare i livelli di fedeltà "elevato" e "molto elevato": gli altri dovranno limitarsi a un livello di verosimiglianza delle leggi fisiche "normale" – non importa quanto potente sia la loro macchina. La differenza è solo estetica, ma comunque ragguardevole: la polvere sollevata dal battito delle pale di un elicottero, per esempio, darà una sensazione di soffocamento! Inoltre, la presenza di una scheda AGEIA sbloccherà l'accesso a un livello extra del gioco chiamato "AGEIA Island".

■ Ogni "Ghost" ha una videocamera sull'elmetto, e il giocatore può vedere l'azione dal punto di vista di un particolare componente della squadra.

"figurine" posizionate in alcuni punti della mappa con lo scopo di sparare verso i "Ghost" e infliggere loro più danni possibile prima di essere abbattute. Ogni tanto, si spostano e cercano riparo, ma non si allontanano mai dalla zona loro assegnata. E quando un nemico si nasconde, basta avere un po' di pazienza per osservarlo "dimenticarsi" di quanto è accaduto e tornare a girovagare in piena vista, come se nulla fosse. Ancora più surreali sono i casi in cui si apre il fuoco contro il fianco o le spalle di avversari impegnati a sparare contro delle truppe a noi alleate, e questi, ignorandoci totalmente, continuano a mitragliare nella direzione originaria, mentre i compagni intorno a loro cadono come birilli. E non sono neppure rari i casi in cui "stendiamo" un cecchino solo per vedere un altro avversario, accanto a lui, ignorare completamente il fatto. Alla fine, è solo il numero dei nemici e la loro dislocazione strategica a determinare il livello di opposizione che incontreremo mentre cercheremo di conseguire un obiettivo.

Le missioni, malgrado alcuni artifici che hanno lo scopo di "incanalare" l'azione, possono comunque essere affrontate in modo relativamente libero. A volte, però, si ha la sensazione di trovarsi di fronte a delle specie di "rompicapi tattici": dopo essere morto una prima volta nell'affrontare un certo passaggio, per esempio, il giocatore analizza gli elementi che hanno portato al fallimento della missione (posizione dei nemici, ostacoli imprevisti, altri fattori non considerati...) ed elabora un secondo piano per aggirarli. Magari piazzare un cecchino in un certo punto, così da eliminare i nemici equipaggiati con armi pesanti prima di attraversare di corsa il piazzale all'aperto, e poi radunare la squadra e usare il soldato armato di lanciamissili per far saltare il tank che gli sbarra la strada (un po' come avviene nella serie *Commandos*). Non c'è dispiaciuto, in verità, arrovellarci sul modo migliore di superare un certo insieme di circostanze avverse piuttosto intricato. Anche in questo caso, però, il realismo viene un po' appannato dalla sensazione che, a volte, sia pressoché necessario "fallire" un certo passaggio, così da acquisire le conoscenze per affrontarlo nel modo giusto al secondo tentativo.

SPETTRI FELICI

Ghost Recon Advanced Warfighter 2 è davvero coinvolgente! Ci ha tenuti svegli fino a tarda notte, nel tentativo di completare l'ultimo obiettivo di una missione difficile – solo per scoprirci, quasi inconsciamente, intenti a iniziare quella successiva.

La sensazione di presenza, di "esserci", è forte e la nuova I.A. dei compagni dà al giocatore la sensazione di essere proprio al comando di un pugno di specialisti preparati, intelligenti e pronti a eseguire i suoi ordini nel modo migliore. Il rammarico che ci ha preso al termine della campagna è stato quel genere di "peccato, è già finita!" che si prova alla fine di un'esperienza soddisfacente. E c'è, inoltre, l'intera componente multiplayer da considerare, della quale tratteremo più in dettaglio in uno dei prossimi numeri di GMC (all'interno della rubrica Next Level), ma che nel primo *GRAW* si era rivelata ottima. Non ci sono più ragioni per farsi scappare questa nuova avventura con i "Fantasmi"!

Vincenzo Beretta GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

Rainbow Six: Vegas, Gen 07, 8
Sono passati i tempi in cui la serie richiedeva al giocatore di pianificare su una schermata l'azione di un gruppo di reparti speciali, ma *Vegas* è comunque un buon sparatutto tattico.

Battlefield 2, Ago 05, 9
Tutta l'intensità della guerra moderna in uno degli sparatutto online più popolari; peccato che, talvolta, i compagni di squadra (umani) siano meno cooperativi della I.A. di *GRAW 2*.

Info ■ Casa **Ubisoft** ■ Sviluppatore **GRIN** ■ Distributore **Ubisoft** ■ Telefono **02/4886711** ■ Prezzo **€ 50** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet http://ghostrecon.it.ubi.com/graw2/

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB, 5 GB HD, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- **I.A. dei compagni migliorata**
- **Grande varietà di paesaggi e situazioni tattiche**
- **Molto coinvolgente**

- **I.A. dei nemici davvero terribile**
- **Solo 10 missioni**
- **Trama un po' scontata**

Ubisoft migliora radicalmente l'unico aspetto di *Advanced Warfighter* che non aveva convinto nel primo episodio: l'Intelligenza Artificiale dei compagni. Ora non restano scuse per lasciarsi sfuggire uno dei migliori sparatutto tattici sul mercato.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	MAPPE
9	8	9	7	8	8

La giustizia nel nuovo mondo colpisce inflessibile e implacabile.

Novelli Mad Max, osserviamo le porte dell'inferno davanti a noi.

GENERE: GIOCO DI RUOLO

THE FALL LAST DAYS OF GAIA

Nell'attesa per *Fallout 3*, un gioco di ruolo d'altri tempi su cui è difficile metterci sopra le mani

IDIOMI POSTATOMICI

The Fall è uscito sul mercato in tedesco, francese, spagnolo e ceco. Una recente patch non ufficiale trasforma la versione tedesca o ceca in inglese, rendendolo giocabile a un pubblico ben più vasto. Il livello della traduzione è di ottimo livello, e si notano solo piccole e sporadiche sbavature. Per chi avesse difficoltà con la lingua inglese, si segnala che il G.I.T. (nella persona di Cavaliere Ombra) si sta occupando di tradurre il gioco in italiano – maggiori informazioni su www.multiplayer.it/git/.

UN VERO AFFARE GIOCHI COMPUTER

A volte, capita di trovare un Picasso dimenticato dalle sale d'asta e nascosto tra le cianfrusaglie di un negozio d'antiquariato. Per quanto sia un paragone apparentemente forzato, non c'è niente di più adatto per descrivere il misconosciuto *The Fall*.

Creata da una software house indipendente e inizialmente pubblicata solo in Germania e nella Repubblica Ceca (nelle rispettive lingue), quindi in Spagna e Francia, la prima versione del gioco era afflitta da un numero talmente elevato di bug gravi, da far quasi naufragare il progetto. *The Fall* non venne mai tradotto in inglese, le mire iniziali apparentemente abbandonate dal 2005.

Una storia senza lieto fine? Forse no, visto che un gruppo di appassionati ha deciso di realizzare una traduzione amatoriale in lingua inglese per la versione 1.10, che elimina tutti i bug principali del titolo, lasciando solo quanto di buono era stato fatto dai programmatori. Il risultato finale è una vera perla dimenticata, che in Italia potremo per ora goderci solo acquistando il titolo online di importazione.

IMPORTAZIONE PARALLELA

Il mondo presentato da *The Fall* ci offre un'ambientazione post-atomica alla "Mad Max". La catastrofe non è stata causata da un conflitto nucleare, ma dall'attivazione di alcuni terraformatori (pensati per rendere abitabile Marte) all'interno dell'atmosfera terrestre, da parte di certi non meglio identificati terroristi.

L'immissione di enormi quantitativi di anidride carbonica ha causato un effetto serra di proporzioni ciclopiche, portando a una devastazione senza precedenti dell'intera superficie del pianeta. Il risultato finale è simile a quanto visto in film e videogiochi con ambientazione post-atomica: sparuti villaggi, separati da vaste aree di deserto dominate da bande di criminali che assaltano le poche oasi di civiltà rimaste intatte.

> "Lo sviluppo della trama è totalmente a nostra libera scelta"

L'inizio dell'avventura ci vede arrivare a uno dei villaggi più importanti, la sede del "Nuovo Governo", in cui, dopo aver assistito alla decapitazione di un uomo accusato di gravi crimini, potremo parlare con il presidente ed entrare nei ranghi del suo gruppo di mercenari. Siamo dei sopravvissuti in un mondo senza regole e senza pietà, unici superstiti di un assalto di banditi al nostro villaggio, e il primo obiettivo è ottenere vendetta. La trama, da questo punto in poi, si complica non poco, dato che si intreccia in un mondo sfaccettato e in cui è difficile sapere di chi fidarsi. Se l'inizio del gioco è guidato, nel suo porre un primo obiettivo, lo sviluppo seguente è totalmente a nostra libera scelta. Potremo, col tempo, trasformarci in un agente del bene o in uno dei mostri che abbiamo combattuto inizialmente.

The Fall permette di affrontare la campagna da soli o con un party di sei elementi, ognuno dei quali sarà caratterizzato con estrema cura, al punto da commentare ciò che succederà durante il gioco. I combattimenti, presenti ma non troppo numerosi,

ARMI REALI

Gli appassionati di armi noteranno che in *The Fall* c'è stata una grande attenzione per la ricerca militare moderna. Le armi presenti sono riprodotte realisticamente e sono tutti modelli presi dal mondo reale, inclusi gli ultimi prototipi come l'XM-8, che avrebbe dovuto essere il nuovo fucile d'assalto dell'esercito USA, l'MP7 con aiuto elettronico alla mira. Anche il design delle corazze ricorda i prototipi pensati dalla Crye, la società che ha in appalto le forniture "d'élite" dell'Esercito USA e il cui lavoro, tra l'altro, è comparso già nell'ottimo *Ghost Recon Advanced Warfighter*.

COME TROVARE *THE FALL*

Se volete mettere le mani su questo piccolo capolavoro, vi consigliamo di acquistare la versione tedesca del gioco dal sito **www.amazon.de** perché priva della protezione Starforce, a volte un po' troppo intrusiva. Fondamentale l'acquisto della versione "extended" o "reloaded" del titolo, comunque acquistabile al prezzo irrisorio di 9,99 euro. Una volta aggiornato il gioco alla versione "**1.10de**" è possibile installare la traduzione in inglese scaricandola da questo indirizzo: **http://rapidshare.com/files/31052906/TF_german_to_english.zip.html**

Talvolta, i personaggi del party analizzano tatticamente la situazione, fornendo consigli molto utili.

IRONIA [illegible]

Una caratteristica peculiare di *The Fall*, che rafforza l'idea di una pesante ispirazione da capolavori come *Fallout*, è la sottile ironia che pervade il titolo. Sia chiaro, i nostri personaggi non si metteranno mai a ridere e scherzare, ma nel corso del gioco sono presenti situazioni, citazioni, osservazioni satiriche su politici e uomini dello spettacolo moderni che strapperanno più di un sorriso, senza andare assolutamente mai a danneggiare la "sospensione dell'incredulità".

Alcuni dei veicoli del gioco sono pilotabili dal giocatore. Attenzione: è necessaria la skill apposita!

Non sono molti i giochi che permettono di aiutare una donna a dare alla luce un figlio.

sono in tempo reale con la possibilità di mettere in pausa, ed è persino consentito impostare una funzionalità di autopausa per giocare con una struttura praticamente a turni.

Lo svolgimento delle sparatorie è davvero tattico, e caricare lancia in resta il nemico, spesso, porta unicamente a una rapida dipartita dell'intera squadra. Diventa quindi necessario sfruttare il territorio e le opportunità offerte dai programmatori, come per esempio piazzare dell'esplosivo vicino al cadavere impiccato di uno dei banditi, per poi farlo detonare quando i suoi amici si fermeranno a osservarlo.

Le missioni sono ben progettate, e rendono fondamentale lo sviluppo delle varie abilità dei personaggi del party, richiedendo, di volta in volta, una parlantina sciolta o una grande abilità con i macchinari. Non mancano vari sistemi per raggiungere lo stesso obiettivo, premiando lo spirito d'iniziativa e l'inventiva personale.

The Fall non è eccessivamente lungo per essere un gioco di ruolo: si completa in poco più di venti ore.La varietà dei contenuti è, però, un incentivo a rigiocarlo più volte, donandogli una longevità di tutto rispetto. Altra caratteristica peculiare di questo titolo è la pressoché totale assenza di censura da parte dei programmatori: i banditi attaccano i villaggi per uccidere e stuprare, non per "chiedere dell'acqua", e le situazioni in cui ci si potrà trovare affrontando la campagna potrebbero urtare la sensibilità dei giocatori più impressionabili (o un pubblico di più giovani). Non mancheranno circostanze raramente affrontate in un gioco, almeno a nostra memoria, come l'aiutare una donna a partorire il primo figlio, oppure dialoghi non convenzionali: ne è un esempio una delle possibili componenti femminili della squadra, dichiaratamente omosessuale e che confessa al protagonista che le piacerebbe avere un figlio, prima o poi, ovviamente adottandolo.

The Fall è un titolo difficile da giudicare: non ha difetti evidenti, a parte una grafica che, pur assolvendo il proprio compito senza infamia e senza lode, impallidisce di fronte a *Oblivion* o *Two Worlds*. Due anni fa, quando è uscito in tedesco e pieno di bug, poteva essere un capolavoro (sebbene dalla grafica un po' superata). Oggi, con una patch e una traduzione in inglese amatoriale è "solo" uno stupendo gioco di ruolo consigliato caldamente a ogni appassionato del genere.

Andrea Giongiani GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

Fallout 2, Gen 99, 8
Il capolavoro post-atomica per eccellenza, ma tecnicamente non più al passo con i tempi.

S.T.A.L.K.E.R., Mag 07, 7 ½
Un buon sparatutto dall'ambientazione "radioattiva", per chi vuole un ritmo di gioco più veloce.

Info ■ Casa **Silver Style** ■ Sviluppatore **Silver Style** ■ Distributore **Imp. Parallela** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **circa € 9,90** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet www.the-fall.com

specifiche tecniche
- Sis. Min **CPU 2 GHz, 512 MB RAM, 2,2 GB su HD, Scheda 3D 64 MB**
- Sis. Cons **CPU 2,4 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **No**

- Mondo ricreato accuratamente
- Ottima trama con molte biforcazioni
- Maturità dei temi affrontati

- La brutalità del titolo potrebbe non piacere
- La grafica è appena sufficiente
- Il motore grafico è pesante

Un vero gioiello che rischia di passare inosservato, *The Fall Last Days of Gaia* merita di essere giocato da ogni appassionato di giochi di ruolo, a patto di installare la patch con la traduzione in inglese.

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	LIBERTÀ D'AZIONE
6	8	8	7	8	8

Per entrare in questo esclusivo locale dovrete superare il buttafuori, una vecchia conoscenza.

All'inizio della vicenda, Assil non è particolarmente in forma.

GENERE: AVVENTURA GRAFICA

ANKH – IL CUORE DI OSIRIDE

Osiride vuole tornare tra i vivi e *voi* non siete tra i suoi migliori amici…

PIÙ DI UN PROTAGONISTA!

Nel corso dell'avventura non controllerete solo Assil. Intere sequenze saranno giocabili con Thara, la sua fidanzata fin dal primo episodio, e nientemeno che con il Faraone in persona, in un ambiente a lui ben poco congeniale: una cava di pietra dove sarà scambiato per uno schiavo!
In alcuni momenti, la collaborazione tra i personaggi diventerà fondamentale, in particolare nel finale, quando potrete controllare contemporaneamente due eroi.

EGITTO BILINGUE

Come il primo episodio, anche *Il Cuore di Osiride* è stato adattato solo in parte nella nostra lingua. Il doppiaggio, ottimamente realizzato, è in un inglese molto comprensibile, mentre i sottotitoli, attivabili a piacere, sono in italiano. La traduzione non è letterale: molti giochi di parole sono stati adattati (abbastanza bene, a nostro parere) e, per chi non avesse problemi con la lingua anglosassone, certe traduzioni sono davvero curiose!

POCO più di un anno è trascorso da quando Assil, giovane alle prese con maledizioni, amuleti, mummie e coccodrilli, ha fatto divertire molti avventurieri con le sue strampalate vicende.

Pensavate che tutto fosse finito con l'esilio di Osiride nel regno dei morti e con la vittoria del protagonista? Troppo comodo. Le cose per Assil non vanno benissimo: la sua ragazza Thara l'ha piantato a causa di una lettera della figlia del Faraone (che si era invaghita di lui) e, in una notte particolarmente sfortunata, qualcuno gli sottrae il potente amuleto attorno al quale ruotava l'intero primo episodio di *Ankh*.

Va da sé che il furto non è casuale. Osiride sta pianificando il suo ritorno tra i vivi e medita vendetta nei confronti del nostro eroe. Con l'aiuto del malefico Dinar, mercante divenuto suo servitore, la divinità dovrà recuperare il proprio cuore, celato in un perduto tempio da un altro nume egizio.

Assil si trova con vari obiettivi: riconquistare la fiducia di Thara e l'amuleto rubato, evitare di essere eliminato dagli sgherri di Osiride e, nel tempo libero, cercare di scovare il cuore del malvagio dio, per impedirne la venuta.

Fin dai primi istanti di *Ankh – Il cuore di Osiride*, appare chiaro che questo secondo capitolo della serie è molto più che ispirato al primo episodio. Sebbene alcune locazioni (anche abbastanza estese) siano state create da zero, parecchi tra gli ambienti in cui si muovono i personaggi sono gli stessi già visti un anno e mezzo fa. Anche i protagonisti, essendo questo seguito legato al primo capitolo, sono per lo più vecchie conoscenze.

Tutto ciò lascerebbe pensare a un'avventura realizzata in economia, magari sfruttando la popolarità del primo *Ankh*. Fortunatamente, la situazione è diversa: sebbene il "riciclo" sia evidente, la trama è divertente e sensata, i personaggi sono coerenti con le nuove

> **"L'Antico Egitto non è mai sembrato così estroso"**

situazioni e, in generale, gli sviluppatori sono riusciti a dare al gioco un sapore di "grande citazione", piuttosto che di mera scopiazzatura.

La presenza di più eroi da controllare nelle varie sezioni, alcuni enigmi ben ideati e la grafica colorata e dettagliata (sebbene, in alcuni punti, mostri qualche difettuccio dovuto a una non eccessiva rifinitura) conferiscono a *Il cuore di Osiride* un sapore inedito.

L'interfaccia con cui controllerete i personaggi è molto semplice. Con un solo cursore, che cambia aspetto automaticamente secondo le situazioni, farete tutto: dall'iniziare i dialoghi (strutturati per frasi separate, comunque da selezionare tutte nella sequenza che preferite) al raccogliere oggetti o utilizzarli con l'ambiente circostante. L'inventario, in cui finiranno anche una ventina di oggetti contemporaneamente, consente di smontare e assemblare ciò che avrete raccolto, circostanza che in vari momenti si rivelerà essenziale per proseguire con l'intreccio.

Non esistono situazioni in cui morire, così come non si può rimanere bloccati in vicoli ciechi per problemi di trama o d'inventario. Siete arenati? La soluzione sarà sempre dietro l'angolo, basterà saperla notare. A parte il Cairo, già noto a chi avesse giocato il primo capitolo,

Non potevano mancare i due sfortunati e sciocchi banditi dal primo episodio. Nemmeno stavolta combineranno granché.

Come accennato nel testo principale, provando il gioco confezionato ci siamo imbattuti in alcuni bug molto fastidiosi, che ci auguriamo vengano prontamente corretti da un'opportuna patch.
Il primo bug: consiste nella scomparsa totale dell'inventario dopo aver lanciato il gioco e caricato una posizione salvata. L'inventario ricompare solo raccogliendo un oggetto, cosa non sempre possibile, e ciò arriva a bloccare totalmente l'avventuriero. Come risolvere, se vi capitasse? Salvate SEMPRE la posizione appena prima di raccogliere qualsiasi oggetto, così in caso di "restore", potrete iniziare raccogliendolo e riattivando subito l'inventario.
Il secondo bug è ancora più dannoso· non siamo stati in grado di utilizzare alcuna posizione salvata negli ultimi due capitoli del gioco. Ciò ci ha costretto a rigiocare interi capitoli per tornare al punto in cui eravamo arrivati il giorno precedente.

■ Il comico disoccupato è solo uno dei tanti bizzarri personaggi che incontrerete. Dovrete risollevargli il morale!

Il protagonista non perde occasione per far notare come questo secondo episodio sia particolarmente "ispirato" al primo. In una scena, dopo essersi imbattuto in un personaggio secondario, commenta sul fatto che gli sembrava strano di non averlo già incontrato prima, dato che tutti gli altri li aveva, bene o male, già rivisti! Quando c'è ironia e gli sceneggiatori sanno fare il proprio lavoro inventando una trama degna di essere giocata, ci si può permettere anche questo.

RITORNO AL PASSATO!

Oltre alla protezione anti-pirateria contenuta nel supporto ottico, gli sviluppatori hanno pensato di aggiungere un ulteriore livello di sicurezza con una bellissima citazione delle avventure Anni '80! Nella confezione de *Il Cuore di Osiride*, infatti, è inclusa una ruota multipla (una cosiddetta "codewheel", in inglese), che deve essere obbligatoriamente utilizzata per superare un particolare enigma nelle prime fasi di gioco. È un favoloso "amarcord"!

visiterete il palazzo del Faraone (e le sue cucine), una cava di pietre e alcuni sotterranei nei dintorni di uno stadio!

Gli enigmi da risolvere spaziano dal molto semplice al complesso, senza mai diventare impossibili. Siamo rimasti piacevolmente sorpresi in alcune situazioni. In un'occasione, Assil dovrà superare una prova indubbiamente originale, cercando di fare buona impressione al maggior numero di ospiti di una taverna (e non sarà possibile accontentare tutti, ovviamente!). In un altro caso, Thara si troverà alle prese con una ricetta e parecchi ingredienti: gli avventurieri più esperti ricorderanno la "famigerata" ricetta dei biscotti in *Still Life*, ma in questo caso la circostanza sarà totalmente diversa, giacché gli indizi a disposizione saranno sufficienti a superare la prova, pur con un po' di concentrazione. Non mancano, poi, momenti in cui occorrerà adoperare un preciso tempismo per proseguire, particolarmente apprezzati da molti appassionati.

Come nel primo *Ankh*, l'Antico Egitto non è mai sembrato così estroso: champagne nel palazzo del Faraone, tornei sportivi negli stadi e altre bizzarre situazioni, come quando (forse nel momento più surreale dell'intero gioco) vi ritroverete a parlare con un certo cespuglio nel deserto, fino a fargli prendere fuoco per... cuocervi sopra un uovo in camicia!

Il Cuore di Osiride, nel complesso, è un gioco piacevole, con una trama divertente e una serie di enigmi che terrà impegnato per almeno una quindicina di ore anche l'avventuriero più navigato. Ha, però, un suo lato oscuro: durante i nostri test, abbiamo riscontrato diversi bug, problemi del programma che hanno rovinato un po' troppo l'esperienza di gioco e di cui trattiamo estesamente in uno spazio apposito in questa pagina.

Nonostante questo, pensiamo che il titolo meriti un buon voto, sperando che esca presto una patch correttiva sul sito ufficiale.

Roberto Camisana

GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

Ankh, Mar 06, 7 ½
Il primo episodio vale ancora la pena di essere giocato: coloratissimo e divertente.

Runaway 2, Lug 07, 7 ½
Un altro gradito ritorno: grafica curata e personaggi già noti agli avventurieri.

info ■ Casa **8HV** ■ Sviluppatore **Deck13** ■ Distributore **Blue Label** ■ Telefono **02/45408713** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet www.ankh-game.com

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,5 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB T&L, 1 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 2,4 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D DX 9 128 MB**
- Multiplayer **No**

- **Personaggi e situazioni divertenti**
- **Non è solo un banale seguito**
- **Alcuni enigmi sono molto piacevoli**

- **Qualche bug di troppo**
- **Molte locazioni riciclate dal primo episodio**
- **Piccoli difetti nella grafica**

Il Cuore di Osiride **è piacevole e divertente quasi quanto il primo episodio, che forse si colloca un poco più in alto nella scala qualitativa. Un'avventura degna di attenzione. Peccato per i fastidiosi bug che hanno minato le nostre partite.**

7 ½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	ENIGMI
7	6	8	7	7	7

■ Il design dei livelli spazia nelle tre dimensioni, da angusti corridoi ad ampie aree all'aperto.

■ Fronteggiare un troll di *Shadowrun* in carica è un'esperienza poco piacevole.

GENERE: SPARATUTTO MULTIPLAYER

SHADOWRUN

Magia o tecnologia, mouse o joypad, PC o 360: poco importa da che parte stare, basta fraggare!

IN ITALIANO

Shadowrun è completamanta tradotto in italiano, dal manuala all'intarfaccia grafica, dal menu di gioco al doppiaggio dei briefing illustranti gli obiettivi delle sei missioni preliminari di addestramanto/tutorial.

AUDACE esperimento tecnologico o videogioco specializzato in quanto tale? Mettiamo subito le mani avanti: la valutazione dell'atteso *Shadowrun*, l'originale sparatutto in prima persona di FASA Studio che miscela antica magia, armi moderne e tecnologia futuristica nei contesto di scontri quasi esclusivamente multiplayer, è particolarmente delicata e difficile in virtù di fattori di diversa natura.

La rivista che vi trovate tra le mani, però, si chiama Giochi per il Mio Computer – prima Giochi, poi Computer – quindi procediamo all'analisi dello stile di gioco vero e proprio, per passare solo in un secondo momento a considerazioni di tipo più puramente tecn(olog)ico.

Ispirato al singolare GdR cartaceo omonimo, che propone un'ardita fusione tra immaginario fantasy e universo cyberpunk, *Shodowrun* è sostanzialmente un FPS multiplayer per sedici giocatori che, divisi in due fazioni, si affrontano su una decina di mappe in tre modalità differenti. Fin qui, dati alla mano, niente di nuovo sotto il sole. Anzi, si tratta di numeri non propriamente impressionanti, soprattutto se paragonati a quelli di mostri sacri del genere quali la serie *Bottlefield*, *Quoke 3*, *Unreol Tournoment 2004* e il popolarissimo *CounterStrike*. Ma i punti di forza di *Shodowrun* non risiedono certo nella varietà delle modalità di gioco (ridotte a un Deathmatch a squadre, a un Cattura la Bandiera e a una variante di quest'ultimo in cui difendere o conquistare a oltranza il vessillo/manufatto), né nel numero delle arene di gioco (ampliabile solo grazie a eventuali future espansioni, vista l'assenza di un editor di livelli), quanto piuttosto nelle sue quattro classi di personaggi fantasy e nelle relative abilità bellico-magico-tecnologiche.

Pur non sfruttando a dovere dal punto di vista narrativo i complessi intrecci già tessuti nel GdR originale – vista la mancanza di una vera modalità single player, sostituita da sei brevi missioni di addestramento concepite a mo' di tutorial e dall'ovvia possibilità di organizzare partite infarcite da bot gestiti dall'intelligenza Artificiale – *Shodowrun* attinge a piene mani alla sua peculiare iconografia, un coacervo di razze, armi, magie e tecnologie che risulta miracolosamente organico e bilanciato anche nello sparatutto. Entriamo altrove, in queste pagine, nel dettaglio dei personaggi e delle abilità disponibili, però sottolineiamo come ciascuno possa trovare la combinazione di classe e abilità più consona al suo stile di gioco, senza che questa sia necessariamente più efficiente, ma semplicemente diversa dalle altre. Insomma, dall'inizio della partita, ovvero quando si acquistano armi, magie e tecnologie con i crediti accumulati combattendo (sulla falsariga di *CounterStrike*), fino alla fine della stessa, quando vengono riassunte le prestazioni singole come da tradizione, sono sempre e solo le scelte e l'abilità specifica dei

> "Miscela antica magia, armi moderne e tecnologia futuristica"

"SHADOWRUN", L'ORIGINALE

In origina "Shadowrun" nasca come un gioco di ruolo cartaceo dall'ambiantaziona particolara, rivelandosi una singolare contaminaziona tra il classico ganere fantasy a quallo cyberpunk, a, di riflasso, tra magia e tecnologia.
Il GdR ha già goduto in passato di alcuni spin-off vidaoludici, tra cui ricordiamo la buona quanto vetusta incarnaziona digitale par SNES.

RAZZE A CONFRONTO

I due schieramenti contrapposti di *Shadowrun*, le forze dell'ordine RNA Global e i terroristi Lineage, sono composti da membri appartenenti a quattro razze fantasy dalle caratteristiche e abilità specifiche.
Umani: esperti di armi e tecnologia, non subiscono penalità di Essenza nell'uso di quest'ultima.
Elfi: agili e veloci, recuperano energia consumando Essenza, compensando la loro scarsa resistenza.
Nani: piccoli e coriacei, i Nani possono assorbire l'Essenza dai nemici e dai dispositivi magici.
Troll: indurendo la loro pelle, risultano particolarmente resistenti, ma anche estremamente lenti.

■ La katana è micidiale nel corpo a corpo, soprattutto prendendo l'avversario alle spalle.

Salvano

MAGIA, TECNOLOGIA E... ARMERIA

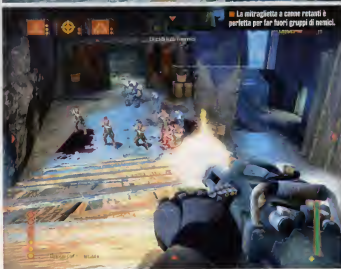
Sono tre le vie per colpire, e difendersi, nel mondo di *Shadowrun*.

Magia
Gli incantesimi prosciugano l'Essenza quando vengono utilizzati. Teletrasporto permette di teletrasportarsi di qualche metro nella direzione voluta, Resurrezione di rianimare temporaneamente gli alleati; Albero della Vita di curare chiunque si [illegible] nei paraggi; Fumo di rendere inefficaci i proiettili; Evocazione di evocare una creatura demoniaca; Raffica di spazzare via i nemici; Strangolamento di bloccare i loro movimenti.

Tecnologia
Non consuma l'Essenza, ma l'uso delle tecnologie può "congelarne" una parte. Visione Ottimizzata consente di vedere attraverso gli ostacoli e identificare i nemici, Aliante di planare su lunghe distanze; Riflessi Connessi di muoversi e ricaricare più velocemente; Generatore Antimagia di neutralizzare la magia nelle vicinanze; Smartlink di mirare più accuratamente.

Armeria
L'arsenale è quello standard, consumando "solo" munizioni: pistole, fucile a pompa, fucile d'assalto, mitragliatrice, mitraglietta a canne multiple, fucile di precisione, lanciarazzi, granate e un'affilatissima katana.

Pur lasciandosi guardare, la grafica di *Shadowrun* non giustifica richieste hardware tanto esose.

La mitraglietta a canne rotanti è perfetta per far fuori gruppi di nemici.

giocatori a determinare il risultato. Il segreto sta tutto in uno sfruttamento adeguato sia dei soli tre slot disponibili per magie e tecnologie, sia dell'Essenza che le alimenta. Ci vuole tempo (ed esperienza) per capire come fare per assecondare il proprio stile di gioco, ma d'altro canto si ha solo questo su cui concentrarsi. Il sistema di controllo di *Shodowrun*, infatti, è davvero al servizio del giocatore, sia che utilizziate la classica combinazione mouse più tastiera, sia che privilegiate un controller in puro stile console.

Ecco, siamo finalmente giunti al cuore della questione, ovvero a quell'audace esperimento tecnologico ipotizzato in apertura. Il gioco di FASA Studio è, infatti, il primo rappresentante dei cosiddetti videogame "cross-platform" tra PC e Xbox 360, ovvero giocabili sugli stessi server online indipendentemente dalla piattaforma hardware usata.

Il multiplayer "incrociato" tra i due sistemi, supportato da un comune middleware di Rete rappresentato dai servizi integrati Windows/Xbox Live, consente quindi di giocare con e contro utenti Xbox 360 in modo fin troppo semplice e trasparente, dato che questi ultimi non sono contrassegnati in alcuna maniera, né in partita, né nei vari menu. E non è possibile nemmeno riconoscerli dalla tecnica con cui duellano: anche il sistema di controllo è bilanciato in modo magistrale, cosicché la mira via mouse e tramite levetta analogica sia similmente accurata grazie a una lieve assistenza (o ingerenza?) artificiale "nell'agganciare" il nemico e all'introduzione contemporanea di un margine d'errore nell'uso delle armi direttamente proporzionale alla propria velocità di movimento. Ecco, quindi, che i vantaggi di velocità e precisione propri del mouse rispetto al controller si riducono a

Come prevedibile, il fucile di precisione è l'arma che evidenzia ancora una superiore accuratezza di mira del mouse rispetto al joypad.

RICEVITORE WIRELESS

Per condividere con Xbox 360 le periferiche, oltre elle erene di gioco, Microsoft ha pensato bene di commercializzare un ricevitore wireless USB per PC dal design semplice e discreto. Potrete così giocare a *Shedowrun* spaperenzati sul divano sfruttando il comodo controller wireless 360 e chattare mediante il communicator senza fili, tutte periferiche riconosciute automaticamente da Windows Vista.

ESPANSIONI?

Il gioco è appena uscito, ma pare che FASA Studio stie già lavorendo e un'espansione (probabilmente da scaricare direttamente online e pagamento, sfruttando le nuove funzionalità di Windows Live) che arricchisca un po' lo scarso numero di mappe del gioco originale, oltre e regalare qualche nuova ebilità magico-tecnologica e, forse, a implementare finalmente l'unica rezza originale non contemplata nel gioco, ovvero i temibili Orchi. Solo il tempo ci dirà se le indiscrezioni diverranno realtà.

NON SOLO PC

Uno degli elementi di maggior fascino di *Shadowrun* consiste nella possibilità di sfidare gli utenti di Xbox 360. Per vedere la battaglia dall'altra parte della barricata, non c'è di meglio che attingere alla fonte più ufficiale e autorevole sulla piazza. "Xbox Magazine Ufficiale" è l'unica rivista che vi permette di provare in anteprima i giochi per Xbox 360 e vi offrirà, nel corso dell'estate, chicche come la recensione di *Shodowrun*, oltre e quella di *Two Worlds* e all'anteprima di *Fallout* 3. "Xbox Magazine Ufficiale" vi attende in edicola dal 25 luglio al prezzo di 8,99 euro.

IL PREZZO DA PAGARE

Passando a considerazioni di ordine pecuniario, il prezzo da pagare per giocare a *Shadowrun* al meglio è decisamente elevato. Senza considerare l'hardware di ultima generazione necessario a farlo girare, dobbiamo sommare al costo del gioco (circa 50 euro), quello della versione base dell'indispensabile sistema operativo Vista (150 euro per il semplice upgrade) e il prezzo di un abbonamento Gold a Windows Live (incluso nel gioco per un mese, mentre per un anno intero fanno 60 euro), per un totale, come minimo, di 250 euro abbondanti. Sta a voi decidere se la possibilità di fraggare un po' di "Xboxari" valga un prezzo del genere...

Le sei missioni d'addestramento single player rappresentano un esaustivo tutorial sulle abilità magiche e tecnologiche utilizzabili nel gioco FASA Studio.

Le animazioni dei personaggi che salgono e scendono per le scale gridano vendetta: semplicemente, non ci sono!

LIVE È VIVO, ANCHE SU PC

Con la nascita del servizio Games for Windows – Live si sancisce un'inedita "fratellanza" online tra le console Xbox 360 e i PC dotati di Windows Vista. Anche noi PCisti siamo finalmente in grado di assistere e partecipare a partite giocate in tutto il mondo grazie al servizio Live di Microsoft (magari anche cross-platform), raggiungere Obiettivi e guadagnare Gamerpoint completando determinati compiti nei vari giochi, creare liste Amici e spedire inviti/messaggi in tutta semplicità, proprio come su Xbox Live. In effetti, i due sistemi Live sono perfettamente integrati, così che i giocatori possano interagire contando su un Gamertag (un nome giocatore) unico che li identifichi online, indipendentemente dalla piattaforma hardware utilizzata. Dopo aver visto in azione i due giochi che, per ora, supportano Windows Live, *Halo 2* e *Shadowrun*, possiamo confermarvi che il sistema opera più che bene, sia nelle funzionalità di gioco vero e proprio (*Halo 2*, però, non consente il cross-platform), sia in quelle di semplice messaggistica.

semplici rotazioni più rapide su se stessi, a fronte della tradizionale comodità di controllo garantita dal joypad e dai suoi numerosi tasti configurabili.

Dal punto di vista della stabilità di connessione, poi, il vantaggio di contare anche sui giocatori 360 per organizzare entusiasmanti partite con la comoda opzione di matchmaking (riservata, però, ai titolari di un account Live Gold) viene parzialmente controbilanciato da tempi di ricerca delle partite un po' più lunghi del solito, oltre che da sporadiche cadute del collegamento. Niente di drammatico, considerando anche che si tratta di un'esperienza di gioco assolutamente esente da lag, almeno nelle prove da noi effettuate. Prove che, d'alto canto, abbiamo potuto condurre solo su super-computer, ovvero quelli dotati di core multiplo, visti gli assurdi requisiti minimi del gioco. Per quanto di buona fattura, la grafica di *Shadowrun* non giustifica affatto tali esose richieste hardware, essendo più che altro funzionale al frenetico gameplay tipico dei match multigiocatore. La stessa obbligatorietà di Windows Vista, legittimata in parte dalla gestione del nuovo servizio Live e delle funzionalità cross-platform, è piuttosto forzata quando si considera l'impatto grafico del gioco, incapace di avvantaggiarsi pienamente delle DirectX 10.

Concludendo, non si può fare a meno di pensare che, dopo *Halo 2*, nemmeno *Shadowrun* riesca a essere il titolo capace di far passare a Vista il grosso dei giocatori su PC. Per questi ultimi, *Shadowrun* rimane comunque un interessante ed equilibrato esperimento capace di aprire delle "windows" sul futuro interconnesso del multiplayer online, ma non ancora in grado di regalare una "vista" davvero completa e convincente.

Marco Salvaneschi GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

***Battlefield 2142*, Nov 06, 9**
Ambientato in un fantascientifico (ma non troppo) futuro prossimo venturo, è capace di supportare un numero astronomico di giocatori

***Halo 2*, Giu 07, 7½**
Recensito solo un paio di numeri fa, su PC il gioco Bungie vanta una sezione multiplayer ricca di varietà e modalità, ma un po' carente dal punto di vista tecnico.

INCROCI PERICOLOSI?

Con il termine "cross-platform" s'intende la possibilità per un titolo di essere giocato contemporaneamente su due piattaforme hardware diverse, ma interagenti. *Shadowrun* è il primo gioco cross-platform che permetta ai giocatori di PC e Xbox 360 di giocare insieme, sfidandosi in arene multiplayer comuni indipendentemente dalle problematiche di tipo tecnico (formato di visualizzazione, sistema di comunicazione, metodo di controllo), ma concentrandosi solo sul "frag selvaggio" dell'avversario. Purtroppo (o per fortuna), una volta nel gioco è praticamente impossibile distinguere i giocatori PC da quelli 360, non essendo contrassegnati in alcun modo. Un brutto colpo per chi non aspettava altro che d'insultare i rivali consolari.

Info ■ Casa **Microsoft Game Studios** ■ Sviluppatore **FASA Studio** ■ Distributore **Microsoft** ■ Telefono **02/703921** ■ Prezzo **€ 49,90** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet http://shadowrun.com/

Specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU Dual Core, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB PS 2.0, 4,5 GB HD, DVD-ROM, Vista**
- Sis. Cons. **CPU Dual Core, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB PS 2.0, Vista, Conn. a Internet**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- Classi, armi, magie e tecnologie ben bilanciate
- Sistema di controllo mouse/joypad equanime
- Codice cross-platform Live efficiente

- Requisiti hardware esagerati
- Solo multiplayer, con poche mappe e modalità
- Sfruttamento scarso della licenza

Shadowrun è solo l'ombra del gran gioco che avrebbe potuto essere. Correndo dietro alla funzionalità cross-platform, ben implementata, perde di vista il fascino del GdR originale, limitandosi a un multiplayer bilanciato, ma spoglio.

6½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	MAPPE	MODALITÀ DI GIOCO
7	6	8	6	5	5

Le navi da trasporto sono fondamentali per far giungere a destinazione ingegneri e soldati.

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE/AZIONE

PACIFIC STORM

Il più grande conflitto aeronavale della Storia, giocato da (quasi) tutti i punti di vista.

IN ITALIANO

Pacific Storm è completamente tradotto in italiano. E meno male, giacché ci sono tante cose da imparare, ma tutto viene spiegato utilizzando dei testi a schermo.

Le ambientazioni sono un po' povere di dettagli.

Fortunatamente, è possibile salvare in qualunque momento.

QUANDO si prova a unire, in un unico titolo, le caratteristiche proprie di generi videoludici diversi, il risultato può essere un caotico guazzabuglio o, come nel caso di *Pacific Storm*, un riuscito mix, capace di rinfrescare anche una tipologia di gioco molto conservativa come quella degli RTS.

Si tratta, infatti, di un lavoro ben fatto, in grado di fondere elegantemente la gestione delle risorse finanziarie, la strategia in tempo reale e l'azione in prima persona, grazie al pilotaggio di aerei militari. L'ambientazione è quella della Seconda Guerra Mondiale e si vestiranno le eleganti uniformi della marina e dell'aeronautica.

Nella modalità principale, la Campagna, tutto inizia qualche mese prima dell'attacco giapponese a Pearl Harbor. Una volta scelto quale esercito guidare, americano o nipponico, il vostro obiettivo sarà di imporre l'egemonia nell'area del Pacifico. Per riuscirci, bisognerà conquistare le basi avversarie e sbaragliare i nemici in combattimenti navali e aerei.

Va detto che *Pacific Storm* è un gioco duro, di quelli che richiedono ore d'impegno solo per familiarizzare con i numerosi compiti da svolgere.

Per vincere la guerra, infatti, non basterà dimostrarsi degli abili strateghi o degli eccezionali piloti; sarà anche necessario assicurare alla propria fazione una certa stabilità economica. All'inizio, si avranno a disposizione poche basi militari e in ognuna di esse sarà possibile costruire edifici per produrre nuovi beni e generare, così, profitti. Il problema è che, per farlo, occorrerà possedere, oltre a un capitale di partenza, anche la manodopera adatta. Per tale ragione, bisognerà affidarsi alle navi da trasporto, capaci di spostare gli ingegneri da un posto all'altro. Solo in questo modo, si riuscirà a ingrandire i propri porti.

> "La vera chicca consiste nella possibilità di pilotare i vostri aerei"

Costruire, però, è solo il primo passo per vincere. Occorrerà anche investire negli aggiornamenti tecnologici e, soprattutto, nella costruzione e manutenzione di nuove unità da guerra. Ogni mezzo richiederà, per essere varato, un certo quantitativo d'acciaio, alluminio e denaro. Oltre a questo, sarà indispensabile assicurare un'adeguata fornitura di petrolio per farlo muovere. La chiave per ottenere la vittoria nel Pacifico risiederà, quindi, nel disporre di una macchina da guerra ben funzionante e ciò sarà possibile solo a patto di fondare il maggior numero di porti. Solo così si disporrà di zone sicure in cui riparare e rifornire le proprie unità militari.

La difficoltà gestionale, però, non si esaurisce qui. Tutte le risorse verranno immagazzinate nella base più importante, da dove andranno smistate negli altri avamposti tramite petroliere e navi da trasporto. Il risultato è un gioco incredibilmente complesso, che obbligherà a confrontarsi con ognuno degli aspetti della strategia di guerra, dalla fondazione delle basi militari, al controllo dei rifornimenti. Fortunatamente, è possibile delegare all'Intelligenza Artificiale alcuni dei compiti, come la costruzione di nuovi edifici

LA CREAZIONE DI NUOVE TRUPPE

Le unità con cui si avrà a che fare nel corso della partita di *Pacific Storm* rappresentano una fedele copia delle controparti originali che combatterono nell'area del Pacifico, durante la Seconda Guerra Mondiale. Per creare nuove unità, bisognerà disporre di un quantitativo sufficiente di acciaio, alluminio e denaro. A questo punto, basterà solo accedere a una particolare schermata in cui sono elencati tutti i mezzi che si possono produrre, dalle immense petroliere, alle squadriglie di caccia.

TORA! TORA! TORA!

Nell'esperienza single player, è possibile scegliere tra diverse modalità di gioco. Oltre all'immancabile addestramento, che corrisponde al tutorial, sono presenti due tipi di campagne (libera e storica), battaglie personalizzate e numerose missioni tattiche. Queste ultime si rivelano le sfide più intriganti, visto che vi faranno rivivere alcuni dei più famosi scontri svoltisi nell'oceano Pacifico durante la Seconda Guerra Mondiale, come l'attacco a sorpresa a Pearl Harbor.

■ Difendere Pearl Harbor non sarà un'impresa facile.

■ Utilizzando i cannoni montati sulle navi, è possibile abbattere numerosi aerei nemici.

DELEGARE I... UNA [illegible] DA [illegible]

Pacific Storm obbliga il giocatore a una meticolosa microgestione, dal controllo dei rifornimenti di carburante e munizioni per le unità, allo smistamento del personale. Fortunatamente, è anche possibile affidare molte di queste incombenze alla I.A., che farà del suo meglio per assicurare la massima efficienza delle vostre forze… non sempre con risultati ottimali.

IN MULTIPLAYER

La longevità, assicurata dalle numerose modalità di gioco offerte dall'esperienza single player, è ulteriormente aumentata dalla possibilità di confrontarsi, tramite internet o LAN, con altri strateghi in carne e ossa. Esistono tre tipi di sfida. Piano di Battaglia è un combattimento tattico in cui, una volta scelte la propria nazione e le unità da far scendere in campo, bisogna "solamente" avere la meglio sugli altri 7 avversari. Combattimento Aereo è un particolare tipo di scontro online, in cui controllare diversi tipi di velivolo. Infine, con la Modalità Cooperativa, due giocatori potranno affrontare insieme le missioni tattiche presenti nel gioco.

■ Davanti a numerose squadriglie di bombardieri, anche la portaerei più potente è destinata a colare a picco.

UN GIOCO DENTRO IL GIOCO

Una delle caratteristiche più coinvolgenti di *Pacific Storm*, consiste nella possibilità di pilotare personalmente gli aerei che fanno parte del vostro schieramento. Non si tratta, però, di un puro esercizio di abilità, bensì di una scelta quasi obbligata. Scendere in campo, infatti, può fare la differenza tra una bruciante sconfitta e la vittoria.

e, addirittura, il comando delle battaglie. Purtroppo, soprattutto in quest'ultimo frangente, la I.A. mostra qualche tentennamento, visto che tende a ritirarsi dagli scontri con fin troppa frequenza.

Per tale ragione, è meglio comandare personalmente le proprie truppe. Tutto viene gestito da una comoda cartina che mostra l'intero oceano Pacifico. Potrete muovere le vostre forze, formate da decine di unità, in ogni direzione, affidando loro compiti di pattugliamento delle coste o di attacco. In quest'ultimo caso, si accederà a una mappa tattica che riproduce il luogo dello scontro e in cui bisognerà comandare singolarmente le unità e le squadriglie, per avere la meglio sull'avversario. L'impresa è resa più agevole dall'ottima interfaccia utente, che consente di avere sempre sott'occhio tutte le informazioni essenziali. Oltre a una mini mappa che mostra le armate in campo, infatti, è anche presente una schermata che serve per impartire, con pochi clic, gli ordini principali.

La vera chicca di *Pacific Storm* consiste, però, nella possibilità di pilotare individualmente i vostri aerei. Per farlo basterà selezionare un'unità e premere il pulsante "U". In questo modo, verrete catapultati direttamente all'interno della cabina e dovrete usare le frecce direzionali, o un joystick, per controllare l'apparecchio. Si tratta di una modalità di pilotaggio prettamente arcade, visto che bastano pochi secondi per prendere la mano con il velivolo. Va comunque considerato che scendere personalmente in campo farà la differenza in battaglia. Questo perché nel gioco è possibile prendere il controllo di qualsiasi aereo abbiate schierato (caccia, bombardieri, aerosiluranti, eccetera), passando velocemente da uno all'altro, secondo la necessità.

Pacific Storm, però, offre anche il fianco ad alcune critiche. La grafica presenta alti e bassi, e nonostante la cura riservata ai modelli delle navi e degli aeroplani, le ambientazioni risultano povere di dettagli e abbastanza ripetitive. Oltre a ciò, soprattutto nelle situazioni più concitate, il framerate tende a calare vertiginosamente. Neanche il reparto audio è entusiasmante, a causa di una colonna sonora banale e di effetti privi di grinta. Purtroppo, non finisce qui: il tutorial è incredibilmente noioso e non riusciamo a capire perché non sia stata contemplata una modalità di "controllo" arcade anche per le unità navali. In questi casi, infatti, il vostro apporto si limiterà allo sparare con i cannoni presenti sul ponte.

Francesco Mozzanica

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

Battlestations Midway, Mar 07, 8
Un ottimo gioco che accosta azione e RTS, sempre ambientato durante i cruenti scontri aeronavali nel Pacifico.

Medieval II: Total War, Dic 06, 9
Il Re degli RTS offre un'esperienza di gioco indimenticabile, ambientata nel Medioevo.

Info ■ Casa **CDV** ■ Sviluppatore **Lesta Studio** ■ Distributore **Blue Label Entertainment** ■ Telefono **02/45408713** ■ Prezzo **€ 29,98** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet www.lesta.ru

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,7 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB DirectX 9.0c, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU 2,4 GHz, 768 GB RAM, Scheda 3D 128 MB DirectX 9.0c**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- Struttura di gioco varia e intrigante
- Tante unità diverse
- Numerose modalità di gioco

- Molto complesso
- I.A. a volte un po' imprecisa
- Tutorial noioso

***Pacific Storm* presenta una struttura di gioco stimolante e una profondità invidiabile. Rimane un titolo complesso, adatto a dei veri esperti di strategia, ed è privo della possibilità di pilotare navi e sommergibili.**

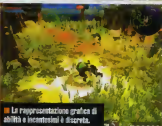
GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	MULTIPLAYER
6	6	7	8	7	8

7 ½

TUTTO HA UN PREZZO

La sottoscrizione mensile a *Dungeon Runners* offre diversi benefici, che migliorano notevolmente l'esperienza di gioco. Il primo è la possibilità di utilizzare equipaggiamento di qualità superiore, spesso in grado di fare la differenza. Un utente pagante, inoltre, ha la precedenza nell'accesso al server in caso di coda. Pozioni impilabili e banca per il deposito degli oggetti completano l'offerta del pacchetto da 5 dollari mensili (circa 4 euro).

Tramite degli appositi portali, è possibile viaggiare da una zona all'altra.

Vendere gli oggetti raccolti è una pratica che svolgerete di frequente... anche troppo.

La rappresentazione grafica di abilità e incantesimi è discreta.

GENERE: MMORPG

DUNGEON RUNNERS

Un gioco di ruolo online gratuito (o quasi) riuscirà a mettere in crisi i campioni del genere?

TUTTO IN INGLESE

Il gioco è completamente in inglese. Le missioni sono piuttosto intuitive, ma per comprendere appieno i dettagli delle abilità o la guida sarà necessaria almeno un'infarinatura della lingua di Albione. È buona norma evitare l'uso dell'italiano nella chat generale, in modo da risultare comprensibili alla maggioranza degli altri giocatori.

IN ALTERNATIVA...

Diablo 2, Ago 00, 9
Un capolavoro. *Diablo II* è giocato ancora oggi e gode di peculiarità tali da renderlo immortale.

Sacred, Ago 04, 8
Un ottimo gioco, dotato anche di una componente multiplayer capace di accontentare gli appassionati del genere.

LA formula dei MMORPG gratuiti con opzioni a pagamento si sta diffondendo, soprattutto nel mercato orientale.

NCSoft ha deciso di "sperimentare" questa tipologia di giochi anche in Occidente, regalandoci (letteralmente, in questo caso) *Dungeon Runners*: una sorta di MMORPG che, però, strizza l'occhio a titoli come *Diablo* o *Dungeon Siege*. Il mondo di gioco, infatti, non è propriamente "aperto". È composto da città in cui incontrare gli altri utenti e da diverse zone "istanziate" (riservate a un solo giocatore o al suo gruppo), come i dungeon. Questi ultimi sono generati in modo casuale, permettendo un'esperienza (sulla carta) sempre nuova. Peccato che risultino, spesso, molto ripetitivi.

Dungeon Runners offre solo tre classi: Guerriero, Mago e Ranger. Durante la crescita del personaggio avete modo di distribuire i punti tra i classici Forza, Agilità, Resistenza e Intelletto. Il gioco consente, proprio grazie a questo sistema di potenziamento delle statistiche, di creare un personaggio piuttosto personalizzabile. Le abilità (passive o attive) sono acquistabili indipendentemente dalla classe di appartenenza. Anche quelle passive, per evitare lo sviluppo di personaggi eccessivamente potenti, devono essere poste nella barra di selezione degli incantesimi per risultare efficaci.

Purtroppo, o per fortuna dal punto di vista degli amanti del genere "hack'n'slash" più semplicistico, il tutto si riduce a completare i dungeon con le missioni annesse, raccogliere gli oggetti e svuotare l'inventario in città. Citando l'inventario, ecco che sorge il primo problema per gli utenti non paganti. Gli sviluppatori hanno scelto di rendere disponibile la banca (dove depositare oggetti in eccedenza) solo ai giocatori dotati della sottoscrizione mensile, che costa circa 5 dollari (circa 4 euro). Questo vi costringerà a frequenti tappe in città.

> **"Divertente per giocare qualche ora senza sborsare un euro"**

COME DIVENTARE UTENTI PAGANTI

Le operazioni da svolgere per diventare un utente pagante sono poche e semplici. Recandovi sul sito **www.plaync.com**, selezionate "Account Management" dal menu sulla sinistra. Nella lista dei vostri giochi, alla voce *Dungeon Runners*, cliccate su "Become a Member". A questo punto, scegliete il metodo di pagamento, in modo da avere accesso ai vantaggi riservati ai sottoscrittori. Se non avete ancora cominciato a giocare, visitate **www.dungeonrunners.com/join.html** per la guida ufficiale (in inglese) su come iscriversi gratuitamente.

Riservati ai giocatori paganti sono anche pozioni "impilabili" (per risparmiare spazio nell'inventario) ed equipaggiamento di qualità superiore al blu. Quest'ultimo aspetto rappresenta il difetto peggiore: gli oggetti di colore giallo, viola e arcobaleno, in grado di migliorare notevolmente le statistiche del personaggio, fanno la differenza e gli utenti che giocano in modo gratuito sono penalizzati nel completamento di alcuni dungeon più avanzati, boss compresi.

Dungeon Runners non è un gioco dalle grandi pretese. Non sono presenti né un sistema Giocatore contro Giocatore (PvP), né la possibilità di formare gilde. Gli sviluppatori hanno promesso futuri aggiornamenti proprio in questa direzione. Al momento, il gioco risulta incompleto. È divertente per passare qualche ora in modo spensierato senza sborsare un euro, ma richiede le opzioni a pagamento per essere "goduto" senza penalizzazioni.

Antonio Colucci

GIOCHI COMPUTER

info ■ Casa **NCsoft** ■ Sviluppatore **NCsoft** ■ Distributore **DDE** ■ Telefono **199106266** ■ Prezzo **Gratis/5 dollari (circa € 4) mensili** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet www.dungeonrunners.com

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 800 MHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, Internet 56k, Win 98 non supportato**
- Sis. Cons. **CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB, Banda Larga**
- Multiplayer **Internet**

+
- Il gioco è gratuito
- Regala qualche ora di spensieratezza
- È tutto realizzato in chiave umoristica

−
- Risulta ripetitivo
- Troppo semplicistico
- Grandi lacune nel sistema di gioco

***Dungeon Runners* è gratuito, ma per apprezzarne i contenuti senza frustrazioni bisogna pagare. La cifra, per quanto irrisoria, non è giustificata pienamente da alcune mancanze, cui gli sviluppatori promettono di provvedere.**

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	SERVER	QUEST
5	5	4	4	7	4

5

H&M PER I SIMS

Si intitola *The Sims 2: H&M Fashion* la nuova "mini-espansione" per il gioco, e si affianca alle precedenti *Family Fun*, *Glamour Life*, e *Celebration!* Come negli altri titoli, in questa serie di supplementi a basso prezzo (caratterizzati dall'avere il suffisso *Stuff* nel titolo), il CD offre 60 nuovi oggetti tra vestiti e accessori, tutti ispirati ai capi della società svedese "Hennes & Mauritz AB". Sono inoltre disponibili oggetti di arredamento che permetteranno al giocatore di ricreare il "look" tipico di un grande magazzino "H&M". L'espansione, compatibile con *The Sims 2* (oltre che, naturalmente, con tutti gli add-on successivi), costa 14,90 euro.

Il nostro compagno Sam può essere l'alleato più fedele nella lotta per non essere sfrattati.

IN ITALIANO

Il gioco è completamente tradotto in italiano (mentre il "simmish", ovvero il buffo e incomprensibile linguaggio parlato dai Sims, è rimasto inalterato). *Pet Stories* è un gioco completamente indipendente: non richiede nessun altro titolo (o espansione) della serie e, soprattutto, non è compatibile con essi.

GENERE: SIMULATORE DI VITA

THE SIMS PET STORIES

Le storie dei Sims ora coinvolgono anche i loro compagni a quattro zampe.

LA serie *Stories* rappresenta il tentativo, da parte degli sviluppatori, d'introdurre un elemento narrativo in *The Sims 2*, il popolare simulatore di vita di EA.

L'idea consiste nel presentare uno o più protagonisti già preparati e lasciare al giocatore l'incarico di guidarli attraverso una storia pre-sceneggiata, le cui "tappe narrative" sono conseguite completando altrettanti obiettivi.

Pet Stories coinvolge gli animali incontrati in *Pets* e propone due avventure: nella prima, una ragazza di nome Anita Stella deve salvare la vecchia casa di famiglia con l'aiuto del suo cane, un dalmata di nome Sam. Nella seconda, un gatto pestifero sconvolge la vita di un cuoco di successo a SimCity.

La storia viene raccontata con didascalie che appaiono sullo schermo, dialoghi ("trascritti" dal simmish dentro pop-up con accanto il volto della persona che sta parlando) e, soprattutto, obiettivi da conseguire. Questi possono essere semplici, come cambiare il proprio aspetto mentre si attendono degli ospiti, o più complessi, come raggiungere un certo tipo di relazione con un personaggio non giocante. Nel frattempo, i protagonisti devono comunque pensare alle loro normali esigenze quotidiane e, in alcuni casi, conseguire un certo obiettivo senza trascurare il resto si trasforma in una sfida – paragonabile, nei casi più estremi, a una sorta di rompicapo.

La gestione della vita dei Sims è stata ulteriormente semplificata: adesso, a

> "Offre una ragionevole quantità di contenuti e storie divertenti"

ogni bisogno è associata una lettera e basterà digitarla sulla tastiera per far sì che il Sim compia automaticamente l'azione più adatta per soddisfarlo. Comodo, ma la domanda che ci siamo posti è: quando sarà il gioco a giocare per noi? A nostro avviso, infatti, la politica di EA di rendere tutto semplice,

Anche se l'enfasi è posta sugli animali, non bisogna trascurare le relazioni con gli altri Sims.

chiaro e immediato sta raggiungendo i limiti dell'assurdo.

Se non avete *The Sims 2*, allora *Pet Stories* offre una ragionevole quantità di contenuti, due storie divertenti, e una modalità libera che, di fatto, corrisponde al gioco originale.

Lo abbiamo preferito leggermente a *Life Stories*, per il semplice fatto che la presenza degli amici animali rende il tutto più simpatico. Ma se possedete già *The Sims 2* e, ovviamente, *Pets*, allora spetta solo a voi decidere se l'esperienza narrativa aggiunta vale il prezzo richiesto.

Vincenzo Beretta

IN ALTERNATIVA...

The Sims 2: Pets, Dic 06, 7½
L'originale espansione per *The Sims 2* dedicata agli animali; molte specie di compagni domestici sono rappresentati, anche se i veri protagonisti sono cani e gatti.

The Sims Life Stories, Mar 07, 6½
Il primo gioco della serie si concentra su "normali" vicende quotidiane dei Sims, come lavoro e vita sociale.

info ■ Casa **EA** ■ Sviluppatore **Maxis** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 34,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **http://thesims2.ea.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,8 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, 3,7 GB HD, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU 2,8 GHz, 512 MB RAM, scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **No**

- Svariati contenuti dalle espansioni
- Due storie carine e differenti
- Alcuni nodi narrativi sono quasi dei rompicapi

- Non dà molto di più rispetto a *The Sims 2*+espansioni
- Il giocatore si sente troppo "guidato"
- Gestire la vita dei Sims è stato troppo semplificato

L'esperimento di dare una trama a *The Sims 2* è interessante, ma il tutto si risolve con la necessità di completare in ordine una serie di obiettivi. Esiste, comunque, una modalità "libera" che lo avvicina all'originale.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	ENIGMI
7	7	7	7	6	6

7

La pesca è una nuova fonte di risorse per le città costiere, anche se le prede più pregiate non sono facili da catturare.

Possiamo essere chiamati in tribunale come imputati, o come parte della giuria popolare.

GENERE: GESTIONALE/SIMULAZIONE DI VITA

THE GUILD 2
PIRATI DEI MARI EUROPEI

Tornano le Gilde di JoWooD, ma la lotta si sposta sugli infidi mari settentrionali.

IN ITALIANO

***The Guild 2: Pirati dei Mari Europei* è tradotto in italiano per quanto riguarda confezione, manuale e programma. I dialoghi non sono doppiati, ma sono comunque sottotitolati nella nostra lingua. Non è stato né doppiato, né sottotitolato il filmato di tutorial che presenta i nuovi contenuti dell'espansione. Questi sono comunque descritti nel manuale.**

IL primo *Europa 1400: The Guild* (del 2002) fu uno di quei rari, ma benvenuti esempi di un gioco che, pubblicato senza molta pubblicità, seppe conquistare immediatamente una solida fama e un vivace nucleo di appassionati.

Ambientato, come il titolo suggeriva, nell'Europa del XV secolo, poneva il giocatore nei panni di un comune cittadino il cui obiettivo era di fare carriera nel proprio lavoro, mettere su famiglia (magari fondando una dinastia capace di superare la sfida del tempo) e partecipare alla vita politica e agli intrighi della città (o, per gli amanti della vita tranquilla, dandosi da fare per non essere coinvolti in simili faccende!), con lo scopo di ottenere potere, fama e denaro.

Fiutato il successo, JoWooD mise in lavorazione *The Guild 2* e, per il nuovo gioco, gli sviluppatori di 4HEAD decisero di applicare la formula "di tutto di più!". I risultati, all'atto pratico, risultarono assai deludenti: il grande numero di cose in più da fare rendeva la gestione della vita del protagonista (e degli altri componenti della sua famiglia) una faccenda complessa, confusa e poco intuitiva. Parallelamente, la forse eccessiva ambizione del progetto condusse a una versione 1.0 funestata da un numero imbarazzante di bug e problemi tecnici. Le potenzialità per un gioco interessante, però, c'erano e 4HEAD, anche a fronte delle molte proteste apparse nei forum ufficiali, dopo la pubblicazione non lesinò gli sforzi per rimediare al suo mezzo passo falso: due patch rimediarono ai problemi più grossi del titolo originale, mentre ora, con *Pirati dei Mari Europei*, JoWooD non offre solo un'espansione per *The Guild 2*, ma un pacchetto che include anche l'originale al completo: mappe, missioni e tutorial.

Di fatto, si può dire che *Pirati* rappresenti la versione finalmente completa di *The Guild 2* e, mentre chi ha già acquistato il gioco base potrebbe sentirsi giustamente irritato dalla necessità di doverlo "comperare di nuovo" per godere della versione più aggiornata, a noi non resta che verificare se 4HEAD, in questi mesi di lavoro addizionale, è finalmente riuscita a portarne alla luce tutte le risorse.

> **"La giocabilità è ricca, ma ancora confusa"**

In *Pirati*, il giocatore interpreta, come abbiamo visto, un cittadino dell'Europa del XV secolo che ha appena raggiunto l'età adulta – e deve decidere cosa fare della propria vita. Questo almeno all'inizio: sposandosi e generando figli, il protagonista si troverà ben presto a capo di un'intera famiglia di personaggi, i quali potranno unire i loro sforzi a quelli del capoclan oppure cercare fortuna nel mondo in modo indipendente. Il gioco prevede lo scorrere degli anni e delle stagioni, e i personaggi invecchiano (guadagnando nel frattempo, si spera, esperienza e prestigio), si ammalano e muoiono. Dopo non molto, ci si accorge che, pur partendo da un singolo protagonista, il gioco si trasforma nella gestione di un'intera famiglia attraverso più generazioni, proprio come in *The Sims 2*. Ogni personaggio è caratterizzato da punti-abilità in varie caratteristiche (combattere, realizzare prodotti artigianali o saper dibattere in pubblico) e da una professione che indica in quali di tali abilità egli è più o meno versato (ovvero godrà, rispettivamente, di uno sconto o di una penalità nella spesa di punti esperienza necessari per passare di livello). Per uno studioso sarà più difficile, di conseguenza, diventare un maestro di spada!

La novità più grossa rispetto a *The Guild 2*

L'azione si svolge su una mappa 3D che viene selezionata all'inizio dello scenario. Ce ne sono di varie dimensioni, da piccole lande dominate da un paio di piccoli villaggi a grandi regioni controllate territorialmente da una mezza dozzina di città. Ogni mappa ricostruisce un'ambientazione classica dell'Europa rinascimentale, come la contea di Nottingham o la Germania centrale. Al di là dei nomi, dei paesaggi e delle architetture, il realismo storico si limita a una generica somiglianza geografica dei luoghi – in modo non diverso da quanto avviene nella serie *Age of Empires*. I protagonisti del gioco, sia i nostri personaggi, sia le dozzine di altri cittadini che vivono nei luoghi (e controllati dalla I.A.) si muovono materialmente sulla mappa, recandosi in chiesa o al lavoro, partecipando alla vita politica cittadina nel municipio o, se si decide d'intraprendere una carriera criminale, appostandosi in luoghi isolati in attesa di passanti ignari o carri carichi di mercanzie.

Cedendo in parte alle pressioni dei fan, e ispirandosi alla giocabilità di altri titoli (come *Patrician III*), 4HEAD ha introdotto nel gioco, oltre alla tradizionale modalità "libera", la possibilità di giocare una campagna di scenari collegati, legati tra loro da una trama. L'ambientazione sono le terre (e i mari) controllati dalla confederazione di città nota come Lega Anseatica, che dominò per secoli i commerci marittimi nel Baltico e nel Mare del Nord. Il protagonista, un umile cittadino di quei luoghi, deve ridare lustro al nome della propria famiglia – disonorato dopo una serie di accuse ingiuste mossegli da nemici misteriosi – partendo con un piccolo sacchetto di monete, una moglie e una piccola attività di pesca. Ogni scenario prevede una lista di obiettivi da completare, prima di passare alla "puntata" successiva, e che introducono gradualmente i concetti più importanti del gioco.

Ogni personaggio è caratterizzato da una serie di abilità e talenti, oltre che da una professione e un livello, come in un GdR.

The Guild 2 e la sua espansione godono, malgrado i problemi esposti nella nostra prova, del supporto di una fervida comunità di fan – che, come spesso accade, ha espresso il proprio appoggio verso il gioco realizzando un buon numero di Mod che ne alterano e (si spera) migliorano ogni aspetto della giocabilità. L'unico avviso che dobbiamo darvi è che il gruppo più "nutrito" di sostenitori è di origine tedesca (Paese dove questa serie è praticamente di culto), ma i forum (e i Mod) dedicati al gioco hanno comunque anche versioni in lingua inglese.
Se siete interessati, vi consigliamo di puntare il vostro browser all'indirizzo http://forum.jowood.com/forumdisplay.php?f=484

Possiamo definire l'aspetto e le caratteristiche di partenza del nostro protagonista, inclusi elementi quali la fede religiosa e il segno zodiacale.

Se la nostra famiglia gestisce un sanatorio, lo scoppio di una pestilenza può renderci ricchissimi!

è la presenza di città situate sulla costa (e di mappe dedicate a regioni marittime come il Baltico o il Mare del Nord). Ciò introduce nuove possibili attività per il nostro personaggio, come la pesca, il commercio con altri grossi centri portuali e la pirateria (oltre a una professione, quella del medico, legata alla nuova presenza delle malattie nel mondo del gioco).

L'interfaccia utente è stata, per quanto possibile, semplificata e resa più intuitiva – pur se, considerando quanto terribile fosse nell'originale, tali cambiamenti l'hanno resa solo sufficientemente funzionale.
È bello vedere un gioco con così tante potenzialità e belle idee come *The Guild 2* finalmente "completato" e ulteriormente arricchito di contenuti. Ma alcuni dei problemi rimangono e, tra questi, il principale è che è proprio difficile orientarsi tra le mille opportunità del gioco. Manuale e tutorial aiutano poco e, spesso, il giocatore si trova nella condizione di non capire come dovrebbe funzionare una certa procedura. Regaliamo un pugnale a una criminale di cui siamo innamorati, senza chiedere nulla in cambio, e questa ci ricompensa con uno schiaffo perché "il regalo era ridicolo". Ci candidiamo alle elezioni comunali, ma, sebbene la maggior parte degli elettori sia dalla nostra parte, vince un altro. Perché? Se non vi è risposta (e quindi la possibilità di applicare, la volta successiva, una strategia più corretta), situazioni come questa risultano solo frustranti – e ciò, nelle nostre partite, è successo con una frequenza irritante.

Peccato, perché *The Guild 2: Pirati dei Mari Europei* ha molto da offrire a chi è disposto a sobbarcarsi una curva di apprendimento ripida, accompagnata da molta pazienza.

In definitiva, speriamo con tutto il cuore in un *The Guild 3* che riesca, finalmente, a rendere giustizia a questo interessantissimo genere di giochi.

Vincenzo Beretta

IN ALTERNATIVA...

Patrician III, Gen 04, 8
Ascaron simula con grande accuratezza storica la tribolata vita di un mercante della Lega Anseatica, in un titolo a metà tra gestionale storico e manageriale cittadino.

Europa 1400: The Guild Gold, Mar 03, 8
La prima puntata della saga di JoWooD sulla vita quotidiana di un abitante del XV secolo è ancora consigliata, grazie a una giocabilità ricca di strategie.

Info ■ Casa **JoWooD** ■ Sviluppatore **4HEAD** ■ Distributore **Koch Media** ■ Telefono **02/934669** ■ Prezzo **€ 39,99** ■ Età Consigliata **7+** ■ Internet www.theguild2.com

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, 2,8 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **LAN, Internet**

- Include tutti i contenuti di *The Guild 2*
- Buon supporto per i Mod
- Un grande numero di scelte e strategie

- Tutorial inadeguato
- Giocabilità ancora piuttosto confusa
- A tratti ripetitivo

Un programma più rifinito rispetto a *The Guild 2* e molto affascinante nella sua ricostruzione della vita cittadina nel XV secolo. L'introduzione del commercio marittimo è interessante, peccato per una giocabilità ancora piuttosto involuta.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	STORICITÀ	I.A.
8	6	6	7	7	6

Gli enigmi presentati sono molto vari.

Sole, spiagge caraibiche e mare limpidissimo, cosa si potrebbe desiderare di più?

GENERE: AVVENTURA GRAFICA

DESTINAZIONE: L'ISOLA DEL TESORO

Chi trova un amico trova un tesoro e... tanti amici pronti a fregarglielo!

IN ITALIANO

Destinazione: l'Isole del Tesoro **è completamente tradotto nella nostra lingua, manuale e dialoghi compresi. Purtroppo, la qualità della recitazione è scadente.**

CHI non conosce il ritornello "Quindici uomini sulla cassa del morto..."? Eppure, pochi sanno che si tratta del motivetto cantato dai pirati di una famosissima storia, quella narrata ne "L'Isola del tesoro" (1883), superlativo esempio di prosa di Robert Louis Stevenson. Tutta questa pappardella introduttiva serve a ribadire quanto frequentemente gli sviluppatori di videogiochi si ispirino a capolavori letterari, per trovare la giusta ambientazione per un nuovo titolo.

Destinazione: l'Isola del Tesoro è proprio questo: un'avventura grafica punta e clicca che si pone come ipotetico seguito delle storie dei pirati più amati di sempre. Vestirete i panni di Jim Hawkins, uno dei personaggi più famosi della vicenda originale, che, diventato ormai un uomo, si troverà coinvolto in una rocambolesca avventura alla ricerca di un tesoro perduto (la storia, a quanto pare, tende a ripetersi).

Tutto inizia a bordo del vostro vascello, l'Hispaniola, che si trova placidamente attraccato al porto. Durante una serata apparentemente tranquilla, la nave verrà attaccata da alcuni filibustieri nemici che, oltre a eliminare l'equipaggio, vi imprigioneranno dentro la vostra cabina con la tutt'altro che rosea prospettiva di darvi in pasto agli squali il giorno seguente. L'unica alternativa possibile sarà la fuga, anche in considerazione del fatto che il pappagallo di Long John Silver (il capo dei pirati de "L'Isola del tesoro") verrà a farvi visita proprio in quel momento, recando, oltre alla notizia della morte del suo padrone, anche la mappa dell'isola Smeraldo, in cui è sepolto un tesoro. È questo l'avvincente inizio di un'avventura che vi porterà a esplorare una magnifica isola caraibica, alla ricerca di un enorme bottino.

La trama di *Destinazione: l'Isola del Tesoro* è ben sviluppata e, anche grazie a delle ottime sequenze d'intermezzo color seppia, rappresenta un continuo stimolo per avanzare nel gioco. Le ambientazioni sono realizzate a puntino: si ha l'impressione di trovarsi dentro un poster pubblicitario, con spiagge dorate, rocce a picco sul mare, alberi di banane e fiori tropicali.

Perrecuperare il tesoro, occorrerà esplorare questo idilliaco paesaggio alla ricerca di indizi e strumenti, indispensabili per risolvere i numerosi enigmi presentati. Si tratta di sfide molto varie, che spaziano dalle classiche prove, in stile "trova X e usalo con Y", a impegni più stimolanti, come giochi d'intelligenza e di logica.

"Un aspetto riuscito è il sistema di salvataggio"

Gli oggetti da scovare sono numerosi e, oltre a presentare una breve descrizione sul proprio utilizzo, possono essere smontati e ricombinati per formarne di nuovi.

Per venire a capo dei rompicapi si può contare, oltre che sullo sporadico aiuto del pappagallo di Long John, anche su una specie di filastrocca allegata alla mappa, che contiene (fin troppi) indizi. Per questa ragione è molto improbabile, almeno nella prima metà di gioco (cioè fino a quando si avranno a disposizione questi aiuti), rimanere bloccati su sfide particolarmente ostiche.

La struttura di *Destinazione: l'Isola del Tesoro* rappresenta un perfetto esempio di avventura punta e clicca a schermate. Le ambientazioni sono fisse ed esplorabili a 360 gradi, con il classico puntatore multifunzione che cambia forma all'occorrenza, indicando i luoghi in cui bisogna compiere delle azioni o porre determinati oggetti. La visuale in prima persona, oltre a consentire un'ottima esplorazione dei dintorni, permette anche di calarsi a fondo nel personaggio, godendo appieno delle meravigliose ambientazioni che si esplorano. L'interfaccia utente è semplice, dato che tutto è gestito con il mouse: il tasto sinistro serve per interagire con lo scenario, mentre con il destro si accede all'inventario.

Un aspetto particolarmente riuscito è il sistema di salvataggio. Non solo, infatti, è consentito usufruirne in ogni momento, ma esiste anche un utile sistema di auto-salvataggio che, in caso di morte del

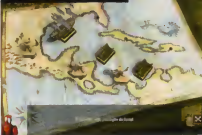
Gli oggetti da trovare in ***Destinazione: l'Isola del Tesoro*** **sono numerosi e, come se non bastasse, possono essere smontati e rimontati per creare nuovi strumenti. Vengono tutti raggruppati in un comodo inventario, cui si accede con il tasto destro del mouse. Fortunatamente, per ognuno di essi, è anche presente un sintetica descrizione, che fornisce preziosi consigli sul loro possibile impiego.**

I NODI

Si sa, un marinaio i nodi li deve saper fare. Forse è per questa ragione che buona parte degli enigmi presentati, come per esempio assicurare una fune o unire tra loro degli oggetti, deve essere risolta tramite l'utilizzo di corde e legacci. Si tratta, comunque, di sfide abbastanza semplici e per superarle bisogna solo selezionare la giusta sequenza di passaggi così da creare, di volta in volta, nodi di scotta, a otto, a serraglio e chi più ne ha più ne metta.

UN PO' TROPPO FACILE

È vero, trovarsi bloccati per giorni sullo stesso, insolubile, enigma può risultare frustrante. Ma volete mettere la soddisfazione di nuscire a risolverlo? In *Destinazione: l'Isola del Tesoro*, invece, è molto improbabile finire in una situazione simile. Questo a causa dei numerosi aiuti che si ricevono durante la partita: dai suggerimenti del pappagallo, ai versi, non troppo ermetici, della filastrocca. Solo superata la prima metà dell'avventura, le prove iniziano a farsi un po' più dure e appaganti.

■ A volte, si potrà usufruire dell'aiuto del petulante pappagallo di Long John Silver.

UNA SITUAZIONE SENZA USCITA

In *Destinazione: l'Isola del Tesoro*, sebbene sia contemplata la possibilità di situazioni senza uscita o di morte del giocatore, un intelligente sistema di auto-salvataggio permette di ricominciare nel punto esattamente precedente rispetto all'errore. Oltre a ciò, viene spiegato, in modo efficace, qual è stato il passo falso compiuto.

LA SOLITARIA VITA DEL PIRATA

Nel corso dell'avventura si avrà a che fare con alcuni personaggi, dalla figlia di Long Joh Silver, a prepotenti pirati nemici. Purtroppo, però, le interazioni sono molto scarse. Si tratta, infatti, di semplici e fugaci comparse nell'avventura, ma non è neanche possibile interagire con la maggior parte di loro. L'unico compagno di viaggio, in realtà, sarà un pappagallo che, tra un verso e l'altro, si lascerà sfuggire degli utili suggerimenti per risolvere i tanti enigmi presentati.

■ Un paio di nodi scorsoi e questi due brutti ceffi se ne staranno buoni per un po'.

■ Quando non sapete più che fare, date un occhio alla filastrocca mandatavi da Long John Silver, contiene sempre utili suggerimenti.

personaggio o di errore irreversibile, fa ricominciare nel punto immediatamente precedente. Si tratta, comunque, di un'avventura grosso modo lineare in cui, sebbene sia possibile ritornare in posti già visitati e variare (entro certi limiti) il percorso, la struttura è del tipo scatola cinese, per cui solo risolvendo certi enigmi si avrà accesso a quelli successivi.

Destinazione: l'Isola del Tesoro è dunque una piacevole avventura grafica, capace di divertire sia l'appassionato più intransigente del genere, sia il neofita più sprovveduto. Questo, anche in considerazione del fatto che la veste grafica è buona, con ambientazioni ben fatte ed evocative, e che le sfide presentate, non solo sono numerose, ma anche divertenti e ben integrate con l'atmosfera che si respira. Peccato che, nella prima metà di gioco, il tutto risulti un po' troppo facile. L'unica vera pecca è rappresentata dal comparto sonoro che, sebbene vanti dei temi musicali piacevoli, propone un doppiaggio in italiano sotto tono.

La durata di *Destinazione: l'Isola del Tesoro*, per un utente di media esperienza, si attesta intorno alle 10-15 ore circa, a patto di non incagliarsi contro qualche enigma. È comunque molto improbabile che ciò accada, a causa dei numerosi aiuti che si ricevono: dalla filastrocca ai (rari) dialoghi con gli altri personaggi presenti.

Francesco Mozzanica GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

The Secret of Atlantis: l'Eredità Sacra, Gen 07, 7
Una divertente avventura che vi porterà a esplorare luoghi molto diversi, alla ricerca di indizi per risolvere il mistero di Atlantide.

Myst V – End of Ages, Ott 05, 8
Un'ottima avventura grafica, segna la conclusione di un ciclo che ha scritto pagine importanti del genere.

info ■ Casa **Nobilis Group** ■ Sviluppatore **Kheops Studio** ■ Distributore **Blue Label Entertainment** ■ Telefono **02/45408713** ■ Prezzo **€ 39,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet www.destination-treasure-island.com/itcom

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 800 MHz, 64 MB RAM, Scheda 3D 64 MB DirectX9.0c, 1,3 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB**
- Multiplayer **No**

- Grafica piacevole e ben fatta
- Ambientazioni evocative
- Enigmi numerosi e divertenti

- Recitazione pessima
- Molto lineare
- Fin troppi aiuti, almeno all'inizio

Un'avventura grafica sui pirati non è un'idea nuova (ricordate *Monkey Island*?). Però, l'ottima grafica e l'abbondanza di enigmi ne fanno un titolo valido. Peccato solo per la pessima recitazione e per l'eccessivo numero di aiuti nella prima metà di gioco.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	ENIGMI
8	5	7	6	7	7

Le unità, prima di essere costruite, possono essere equipaggiate con varie armi; più saranno, maggiore sarà il costo di produzione

Unità e tecnologie vengono costruite e ricercate in particolari edifici, che a loro volta possono essere attaccati da unità nemiche o mezzi d'assedio.

Le campagne sono composte da scenari collegati, ognuno con una lista di obiettivi da completare.

IN INGLESE E SU STEAM

Ancient Wars: Sparta è disponibile solo in Inglese e i numerosi dialoghi sono sottotitolati (nella stessa lingua). Per il momento, non sono previsti altri idiomi. Il gioco è disponibile per l'acquisto su Steam (www.steampowered.com), al prezzo di 29,99 euro.

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

ANCIENT WARS: SPARTA

Un altro strategico in tempo reale storico prova a sfidare le "mille nazioni" del genere.

DA quando Ridley Scott ci ha regalato "Il Gladiatore" (2000), rilanciando la moda dei film centrati su epiche avventure e battaglie nel mondo antico, non passa anno senza che Hollywood non sforni un nuovo titolo su questo filone.

Parallelamente, il mondo dei videogiochi, sempre in cerca di idee, pare avere un talento innato per realizzare prodotti che si collegano al colossal del momento. Così, mentre abbiamo ancora negli occhi la versione incredibilmente surreale, ma stilisticamente mozzafiato, della battaglia delle Termopili proposta da "300" di Zack Snyder, ecco che Eidos rilancia le imprese degli Spartani nel suo nuovo RTS.

"Nuovo" è, in realtà, una parola un po' grossa nel caso di *Ancient Wars: Sparta*; il gioco è essenzialmente il classico RTS storico in cui si controlla una tra tre fazioni (Spartani, Persiani e Egizi) in altrettante campagne formate da scenari collegati, oppure in skirmish. Il primo problema che si nota, una volta iniziata una partita, è che tali schieramenti non sono molto diversi in termini di unità. Certo, ognuno di loro ha un particolare punto di forza: gli elefanti per i Persiani, una peculiare catapulta lancia-dardi per gli Egizi e la fanteria per gli Spartani. A parte queste eccezioni, però, il parco-unità delle tre fazioni è pressoché identico. Purtroppo, anche gli altri elementi che compongono *Ancient Wars: Sparta* faticano a sollevarsi dalla mediocrità. Le unità vengono costruite raccogliendo risorse con i contadini – e il sistema ricorda non solo quello di *Age of Empires*, ma pressoché quello di tutti gli RTS che si sono ispirati al capolavoro di Microsoft. A questa scarsa originalità (cui si aggiunge la necessità di gestire la produzione nei minimi particolari, in quanto la I.A. dei contadini è

"In battaglia c'è poco spazio per la manovra"

particolarmente scarsa) si potrebbe anche soprassedere, se *AW: S* offrisse un sistema di combattimento quantomeno interessante. Nella pratica, le battaglie si trasformano rapidamente in quel genere di immani mischioni in cui i giocatori cercano di gettare nuove unità più rapidamente dell'avversario, tentando, in sostanza, di vincere per superiorità numerica – con ben poco spazio dedicato a tattica e manovra.

AW: S non è privo di buone idee, come la facoltà di personalizzare l'armamento delle truppe prima di costruirle (un fante equipaggiato con lancia, frombola e scudo costa di più, rispetto a uno con solo la prima arma), e in multiplayer offre alcune sfide interessanti. Graficamente, inoltre, è assai curato e potrebbe rivaleggiare con titoli più blasonati. Il problema è che non solo come gioco in sé non supera la mediocrità, ma è facilmente battuto da un'intera falange di rivali che offrono battaglie nello stesso periodo storico (o in altri momenti del passato) con una struttura più realistica, avvincente e gratificante – e molti tra questi, come *Rome: Total War*, sono addirittura disponibili in versione budget.

Vincenzo Beretta

L'ORA DEGLI EROI

Ogni fazione può "costruire" e mandare in battaglia delle unità particolari chiamate "eroi", come Leonidas per gli Spartani o Serse per i Persiani. Riconoscibili dall'aura dorata che li circonda, sono, essenzialmente, guerrieri eccezionali capaci di sopportare una grande quantità di danni mentre eliminano intere legioni di nemici. In molte missioni delle tre campagne, però, la loro morte provoca la sconfitta automatica nello scenario. Spetta, quindi, al giocatore decidere come e quando rischiare il loro impiego. I duelli tra eroi di opposte fazioni nel mezzo di una mischia sono tra i momenti più emozionanti di *Ancient Wars: Sparta*!

IN ALTERNATIVA...

***Rome: Total War*,** Ott 04, 9
Un altro capolavoro di Creative Assembly dedicato al periodo delle aquile imperiali; due espansioni e un numero di Mod di elevata qualità lo rendono imperdibile.

***Age of Mythology*,** Nov 02, 9
La serie *Age of* si arricchisce di un elemento fantastico, grazie a poteri e creature mitologiche; oggi disponibile in versione "gold" a un prezzo contenuto.

Info ■ Casa **Eidos** ■ Sviluppatore **Playlogic International** ■ Distributore **Steam** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.ancientwarssparta.com**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2,4 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, 4 GB HD, connessione a Internet per scaricarlo**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 1 GB RAM**
- Multiplayer **LAN, Internet**

- Tre fazioni
- Graficamente gradevole
- Si può personalizzare l'equipaggiamento delle unità

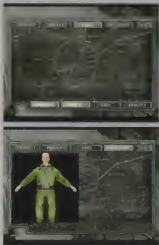
- I.A. assai scarsa
- Poco originale
- Poco spazio, in battaglia, per tattiche e manovre

***Ancient Wars: Sparta* è un titolo che arriva con una decina d'anni di ritardo. L'Intelligenza Artificiale è scadente e la giocabilità, sebbene non pessima, non supera la mediocrità. Consigliato solo se vi interessa il periodo.**

5

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	MULTIPLAYER
7	5	6	6	5	6

DEATHMATCH CON VODKA!

Lo sparatutto di Orion Games non propone nulla di innovativo neanche dal punto di vista del multiplayer: si parla di deathmatch classici con frag all'ultimo sangue a squadre o in duello solitario. Il tutto condito dalle ambientazioni moscovite, con una spruzzata di AK-47 e Molotov. Naturalmente, sarà possibile giocare in Rete Locale o via Internet sui server preposti da Buka Entertainment.

Questo soldato ha stravolto le leggi gravitazionali, ma non in virtù di qualche potere speciale, bensì per un semplice bug.

GENERE: SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

THE STALIN SUBWAY: RED VEIL

La morte di Stalin, un misterioso rapimento e una donna in cerca di risposte, nella Mosca degli Anni '50!

LA sete di potere e di dominio di dittatori sanguinari quali Hitler e Stalin ha ispirato una pletora di opere letterarie e cinematografiche, e all'appello non potevano mancare quelle videoludiche.

Chi non ricorda il leggendario *Wolfenstein 3D*, il primo sparatutto in soggettiva della storia videoludica datato 1992? Il giocatore indossava i panni di un soldato americano e doveva combattere contro orde di nazisti e cani assetati di sangue. Come dimenticare lo scontro con il führer in persona, che in versione "boss finale" era dotato di una speciale tuta robotica?

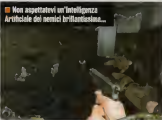
Anche le truppe dell'ex Unione Sovietica, negli ultimi anni, sono state piuttosto gettonate e direttamente da Mosca arriva nel Bel Paese la semi sconosciuta serie *The Stalin Subway*, che con l'ultimo capitolo *Red Veil* riporta i giocatori nella capitale russa degli Anni '50. Questo FPS è stato ambientato dopo la morte di Josif Stalin (1953) e presenta uno scenario piuttosto confuso, ipotizzando una guerra di potere per il controllo dell'URSS.

Il protagonista del primo episodio – il tenente Gleb Suvorov del reparto speciale del KGB – è stato rapito misteriosamente: toccherà alla moglie, la bella Elena Suvorova, scoprire dove sia stato portato e se sia ancora vivo.

Pur non trattandosi di un plot narrativo da Oscar, il giocatore verrà inizialmente coinvolto in questa gigantesca caccia (per la prima parte del gioco) e si troverà a fuggire dai sicari che lo vorranno togliere di mezzo, muovendosi per la capitale moscovita

"Le animazioni e la I.A. dei nemici appaiono un po' troppo limitate"

alla ricerca di indizi. *The Stalin Subway: Red Veil* – a detta degli stessi sviluppatori – riproduce Mosca in modo piuttosto fedele, soprattutto ricreando sul monitor luoghi storici quali la Piazza Rossa, e la stessa fedeltà si riscontra anche nella scelta delle armi. Purtroppo, però, il

Non aspettatevi un'Intelligenza Artificiale dei nemici brillantissima...

motore grafico utilizzato per adempiere a tale compito non regge il confronto con le produzioni più recenti, così come le animazioni e l'Intelligenza Artificiale dei nemici appaiono un po' troppo limitate per gli standard attuali. Il tutto senza tralasciare qualche fastidioso bug e quella sensazione di "déjà vu" che accompagna sin dai primi minuti di gioco.

Nonostante la cura riposta nel ricreare una Mosca virtuale credibile, e nonostante il prezzo stracciato, è difficile cedere al fascino di questo secondo episodio della serie di *The Stalin Subway*.

Raffaello Rusconi

IN ITALIANO

***The Stalin Subway: Red Veil* è stato tradotto nella nostra lingua per quanto riguarda i testi a video, la scatola e il manuale.**

IN ALTERNATIVA...

Return to Castle Wolfenstein,
Gen 02, 9
Disponibile in edizione budget, il seguito del leggendario *Castle Wolfenstein* di id Software è uno sparatutto che continua divertire.

Call of Duty 2,
Dic 05, 9
È sempre difficile resistere alla chiamata alle armi di Infinity Ward: il più bel FPS ispirato alla Seconda Guerra Mondiale.

Info ■ Casa **Buka Entertainment** ■ Sviluppatore **Orion Games** ■ Distributore **EMC** ■ Telefono **071/2916445** ■ Prezzo **€ 9,90** ■ Età Consigliata **14+** ■ Internet **www.buka.com**

Fiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2,5 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB RAM, 3,5 GB su HD**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB RAM**
- Multiplayer **LAN, Internet**

- Ambientazione suggestiva
- Un buon numero di livelli
- Numerosi nemici da affrontare

- Alla lunga diventa noioso!
- Tecnicamente anacronistico
- Poco innovativo

A parte l'ambientazione suggestiva (la Mosca degli Anni'50) e il prezzo competitivo, questo secondo episodio della serie *The Stalin Subway* non sembra avere alcun asso nella manica, per distinguersi dalla marea di FPS sulla piazza.

5

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	DESIGN DELLE MAPPE
5	6	5	5	5	6

■ Le unità più piccole rappresentano gruppi di poche centinaia di uomini, che possono però essere organizzati in divisioni, corpi e armate alla guida di generali.

■ La bellissima mappa di gioco, divisa in aree, sembra dipinta a mano.

LINGUA E COSTI

***American Civil War* può essere ordinato solo dal sito ufficiale all'indirizzo www.a-acw.com. Il costo è di 39,99 euro e il gioco, se lo desiderate, può essere scaricato in download digitale. Attualmente, *AACW* è disponibile solo in lingua inglese e francese. Ricordiamo, inoltre, che il primo titolo della serie, *Birth of America*, è oggi disponibile in italiano (testi del gioco e manuale in PDF) nei negozi, grazie a Playdas.**

GENERE: WARGAME

AGEOD AMERICAN CIVIL WAR

Un'altra pagina di storia americana ottimamente riscritta da AGEOD.

IL francese Philippe Tibault si è ritagliato un nome nel genere dei gestionali storici e dei wargame grazie a due ottime realizzazioni: l'originale gioco da tavolo "Europa Universalis" (da cui Paradox ha tratto la propria serie di successo) e *Birth of America*, il titolo di Matrix Games dedicato alla periodo della guerra di indipendenza americana.

È sul motore del secondo che, ora, Tibault e la sua società AGEOD basano la loro nuova "incursione" nella storia del continente nordamericano, l'argomento è la guerra di secessione, che tra il 1861 e il 1865 vide il Nord, guidato dal presidente Lincoln, opposto agli stati ribelli del Sud.

Si trattò di un conflitto lungo e sanguinoso, che ebbe il merito di gettare le basi della società statunitense moderna, con il conseguimento di risultati quali la definitiva emancipazione della gente di colore. *American Civil War* presenta una grande e colorata mappa del continente divisa in aree; il vasto teatro di guerra copre dalla Florida al Canada e dalla costa atlantica alle Montagne Rocciose. Le unità rappresentano armate, corpi e divisioni – oppure raggruppamenti indipendenti. Non mancano mezzi navali e fluviali che possono essere impiegati in vari modi (trasporto, bombardamento, blocco dei porti) e altre unità ausiliarie come i carriaggi per i rifornimenti. Ogni turno simula due settimane di tempo reale e vede i due contendenti (uno dei quali può essere gestito dall'Intelligenza Artificiale) inviare simultaneamente i propri ordini alle truppe. Una volta completata questa fase, il computer elabora gli eventi del turno e comunica i risultati di eventuali battaglie (che avvengono quando due forze avversane si incontrano nella stessa area).

"Facile da gestire, ma con un notevole livello di dettaglio"

La simulazione è molto dettagliata e include una miriade di fattori che influenzarono la vera guerra: effetti del clima sulle operazioni militari, ferrovie, produzione e sviluppo industriale, elementi politici come la promulgazione di leggi particolari ai fini di migliorare lo sforzo bellico (il prezzo da pagare è il rischio sempre maggiore di demoralizzazione per il proprio schieramento), il possibile intervento di potenze straniere nel conflitto e altri. Malgrado ciò, impadronirsi dei fondamenti di gioco è molto semplice – grazie anche a un buon tutorial e a un chiaro manuale (in formato .PDF).

L'unico "problema" è che l'argomento – popolarissimo oltreoceano – non è molto noto qui da noi. Questa, però, non deve essere la ragione per rinunciare a un ottimo gioco che, per le sue qualità di semplicità e amore per il dettaglio, può rappresentare l'introduzione migliore – magari in compagnia di un buon libro.

Vincenzo Beretta

IN ALTERNATIVA...

Birth of America, Giu 06, **8**
AGEOD racconta la storia della nascita degli Stati Uniti, dando uno sguardo anche alle guerre franco indiane della metà del XVIII secolo. Ora anche in italiano.

Forge of Freedom, Feb 07, **7½**
Il motore di *Crown of Glory* porta la guerra civile su PC con una parte strategica unita a combattimenti tattici su mappe separate

LA NOTTE DEI GENERALI

Ogni schieramento ha a disposizione un numero limitato di generali, che possono essere messi a capo delle sue truppe. Questi uomini eccezionali (o meno...) garantiscono grandi bonus agli eserciti che comandano, oltre a sfruttare in battaglia le loro qualità personali. Non tutti i generali hanno lo stesso valore, ma, come accadde nella realtà, alcuni di essi occupano posizioni di comando molto elevate pur essendo leader mediocri – e ciò grazie alla loro anzianità o ad appoggi politici di vario tipo. Sostituirli, magari promuovendo un generale bravissimo, ma molto giovane, significa andare incontro a tribolazioni che si traducono in un indebolimento del morale nazionale – e in penalità strategiche di vario tipo.

Info ■ Casa **AGEOD** ■ Sviluppatore **AGEOD** ■ Distributore **Importazione Parallela** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 39,99** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet **www.a-acw.com**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **Processore 1,2 GHz, 1 GB RAM, Scheda grafica 64 MB, 1,5 GB HD**
- Sistema Consigliato **Processore 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda grafica 128 MB**
- Multiplayer **e-mail**

■ Buon sistema di comando e controllo
■ Grafica "d'atmosfera"
■ Adatto ai principianti

■ Organizzazione degli eserciti macchinosa
■ Pochi scenari di piccole dimensioni
■ Manca un'introduzione storica per i neofiti

Dopo un paio di titoli un po' problematici, AGEOD sembra essere entrata in un periodo di grazia: a *Birth of America* segue un altro wargame che unisce all'amore per la Storia un livello di accessibilità davvero raro.

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	STORICITÀ
8	6	7	8	8	9

PERSONALIZZAZIONE MANIACALE

In *HotDogs HotGals*, è consentito personalizzare molto il proprio locale. Per farlo, non solo si può optare per i cinque livelli di aggiornamento che trasformano l'iniziale "topaia" in un ristorante coi fiocchi, ma si arriva addirittura a scegliere la divisa delle proprie cameriere. Esiste, infatti, un negozio che vende vestiti, dai costumi da bagno molto succinti, agli stivali di pelle. Ogni capo d'abbigliamento modifica alcune delle caratteristiche della ragazza, come il carisma (utile per intrattenere gli avventori) o il coraggio (indispensabile per rispondere adeguatamente a una minaccia di rapina). Oltre a questo, il vestiario influisce sulla valutazione del locale da parte dei clienti.

Certe "uniformi" da lavoro sono molto apprezzate dalla clientela maschile.

La pulizia degli elettrodomestici è fondamentale per non correre il rischio di avvelenare i clienti.

QUANTA VARIETÀ

In *HotDogs HotGals* sono presenti molteplici modalità di gioco. Oltre alla classica campagna principale, in cui ottenere l'egemonia della ristorazione in tutte e tre le città, ci sono altri tipi di sfide che propongono delle problematiche particolari. Una delle più divertenti è quella chiamata Vigilante, in cui bisognerà cercare di risollevare l'attività commerciale di vostro padre e vendicarsi dei concorrenti che lo hanno sconfitto.

GENERE: GIOCO GESTIONALE

HOTDOGS HOTGALS

La battaglia quotidiana per un panino, vista dall'altro lato del bancone!

CARI videogiocatori che vi rimpinzate con gli ipercalorici panini dei fast food, è arrivato il momento di passare da consumatori a produttori. Per farlo, ecco arrivare *HotDogs HotGals*, gioco gestionale centrato sul difficile mondo della ristorazione cittadina.

Nella modalità principale, chiamata campagna, vestirete i panni di uno dei tanti novelli signor MacDonald e, una volta scelto in quale città creare il vostro impero, dovrete ottenere l'egemonia sul mercato. Il tutto inizia con un piccolo patrimonio, indispensabile per acquistare il primo squallido locale, assumere una cassiera e comprare il cibo dal grossista.

In ogni metropoli sono presenti molti quartieri, ognuno caratterizzato da specifiche esigenze. Per tale ragione, bisogna cercare di indovinare i gusti della gente in modo da offrire un servizio gradito e non sprecare soldi per cibarie che rimarranno invendute. Il problema è che non si possono consultare grafici sull'andamento del mercato o sui desideri dei consumatori, rendendo il tutto più una questione di fortuna, che di abilità.

Ogni locale può dotarsi di diversi tipi di elettrodomestici che permettono di ampliare l'offerta di vendita. Per possederli bisogna ingrandire l'ambiente: un investimento oneroso, ma che ripaga ampiamente, visto che l'esercizio commerciale aumenta di dimensioni, richiamando un maggior numero di clienti. Per diventare leader nella ristorazione, comunque, non basta possedere un unico fast food, occorre anche sbaragliare la concorrenza con mezzi più o meno leciti. A tal fine, bisogna acquistare un negozio in un quartiere, farlo diventare più famoso di quello dell'avversario e ripetere lo stesso procedimento in un'altra zona della città, fino a conquistare l'egemonia del mercato. Per gli imprenditori privi di scrupoli, è anche

> "Nelle metropoli sono presenti molti quartieri, con esigenze specifiche"

consentito optare per un piccolo aiuto dal capomafia locale, in modo da togliere di mezzo i contendenti in modo più rapido.

Hotdogs Hotgals offre però il fianco a numerose critiche. La grafica è mediocre, ma il problema principale risiede nella struttura di gioco, che risulta ripetitiva. Esaurita la prima

Si inizia da piccole "topaie" per arrivare a enormi ristoranti su più piani.

ora, indispensabile per valorizzare il locale e compilare una lista della spesa adeguata alle necessità, non resta che rimanere inattivi, aspettando l'incasso di fine giornata. Purtroppo, i problemi non finiscono qui. La I.A. è scarsa: le cameriere tendono a non avere il minimo d'iniziativa, ignorando le piccole incombenze di pulizia e ordine. Anche il realismo lascia un po' a desiderare, essendo completamente assente ogni accenno alla gestione economica del proprio impero.

Fortunatamente, non tutto è da buttare: l'interfaccia è semplice, il sonoro si attesta su buoni livelli e sono presenti molte modalità di gioco differenti.

Francesco Mozzanica

IN ITALIANO

HotDogs HotGals è completamente tradotto in italiano, scatola, manuale e testi a schermo compresi. La traduzione è di buon livello.

IN ALTERNATIVA...

The Movies, Dic 05, 9
Il gestionale sul mondo dello spettacolo. Permette anche di creare un film personale e condividerlo su Internet. Viene venduto in edizione budget.

Restaurant Empire, Mar 04, 7
Un'alternativa per chi desidera affrontare lo "spietato" mondo della ristorazione, ma senza cameriere in bikini.

Info ■ Casa **Wayward** ■ Sviluppatore **@@studio** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 19,90** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.waywardxs.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB DX 9.0c, 1 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 1,4 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **No**

- Tante modalità di gioco diverse
- Molta varietà di cibi
- Campagna principale lunga, ma...

- ... Molto ripetitiva
- I.A. scarsa
- Grafica mediocre

***Hotdogs Hotgals* è un gioco che esplora in modo scanzonato e irriverente la gestione della ristorazione. Presenta, purtroppo, una serie di problemi che lo rende, alla lunga, poco divertente e ancor meno stimolante.**

5½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	REALISMO
5	7	5	6	6	5

Una volta sbattuto a terra il criminale, bisogna muovere in cerchio il mouse per far chiudere le manette.

Niente di meglio del tepore di un fornello acceso per sciogliere un po' la lingua al malcapitato criminale.

A volte, Vic dovrà cimentarsi in piccole corse all'inseguimento dei criminali.

IN ITALIANO

The Shield viene venduto con scatola, manuale e sottotitoli tradotti nella nostra lingua.

GENERE: AZIONE

THE SHIELD

Il braccio violento della legge!

COMPRARSI IL PERDONO

Vic non è uno stinco di santo e spesso accade che si faccia pendere un po' la mano durante le missioni. Il problema è che, se esagera, c'è il rischio di essere espulsi dalla squadra di polizia. Fortunatamente, è possibile riscattarsi agli occhi dei superiori semplicemente consegnando al distretto tutta la refurtiva trovata durante le azioni.

IN ALTERNATIVA...

Splinter Cell Double Agent, Dec 06, **8,5**
Sam Fisher torna a combattere il terrorismo, ma questa volta lo fa dall'interno, in un pericoloso doppio gioco.

The Chronicles of Riddick Escape from Butcher Bay, Gen 05, **8 ½**
Si tratta di un titolo su licenza ma, a differenza di *The Shield*, è davvero ben fatto. Viene venduto in edizione budget.

LE produzioni su licenza sono frequentemente afflitte da importanti difetti di giocabilità. Esistono alcune eccezioni a questa regola generale, ma non è il caso di *The Shield*.

Si tratta, infatti, di un gioco d'azione centrato sulle vicende di una squadra di poliziotti famosa per i metodi brutali e per la tendenza all'illegalità. In una Los Angeles dilaniata dalle guerre tra gang, vestirete i panni di Vic Meckey e il vostro compito sarà quello di riportare la pace nelle strade, pena l'apertura di un'inchiesta sulle vostre malefatte.

Per farlo, bisognerà affrontare una lunga serie di missioni che, fedelmente alla trama della serie TV, vi porteranno a confrontarvi con la peggiore feccia criminale in circolazione. Si tratta di sfide che spaziano dalle infiltrazioni nei covi della malavita, alle scazzottate da strada. Vic, però, non è certo un esempio di virtù e spesso si lascerà andare a furti, omicidi e pestaggi. Ogni azione violenta o deprecabile (come schiacciare la faccia di uno spacciatore sui fornelli del gas) influirà negativamente su una particolare barra, che misurerà la vostra credibilità nei confronti della polizia. Se esagererete, la conseguenza sarà un game over.

The Shield è abbastanza vario e contiene elementi diversi come azioni stealth, scontri a fuoco, corse per acciuffare i criminali e brutali interrogatori. Il tutto, però, oltre a risultare poco divertente, presenta anche un gran numero di difetti. La gestione della telecamera non solo è scomoda, proponendo sempre una visuale un po' dal basso, ma è anche imprecisa nei movimenti. E non finisce qui, l'Intelligenza Artificiale rasenta il ridicolo, con compagni d'arme tesi a comportamenti suicidi e nemici immobili

> **"Vi confronterete con la peggiore feccia criminale"**

e apparentemente addormentati. Anche la grafica è mediocre: i personaggi si muovo in modo legnoso e le ambientazioni sono ripetitive e poco dettagliate. Il sistema di controllo, dal canto suo, vanta un numero irrisorio di azioni possibili ed è anche impreciso. In pratica, l'unica cosa quasi salvabile è il comparto audio che, anche se non conta su una colonna sonora indovinata, almeno vanta un buon doppiaggio.

In definitiva, *The Shield* non raggiunge la sufficienza. Questo anche per l'impressione di non finito che traspare in continuazione: non è prevista alcuna modalità multiplayer e anche i numerosi minigiochi, come quello per cercare indizi o quello per chiudere le manette, sembrano essere stati pensati in pochi minuti, tanto sono inutili e mal fatti.

I MINIGIOCHI

In *The Shield*, dovrete esplorare l'ambiente che vi circonda. Per farlo, bisognerà completare una specie di minigioco: quando si sarà di fronte a qualcosa di sospetto, comparirà un grosso distintivo con all'interno un cerchio sfuocato. L'obiettivo sarà di muovere il mouse finché i contorni di tale cerchio non saranno a fuoco. Se si riuscirà a farlo entro il tempo limite, si potranno trovare oggetti come munizioni o denaro. Esistono molti altri tipi di queste piccole sfide, come quella per serrare le manette intorno ai polsi di un sospetto. Il problema è che sono tutte mal fatte e poco divertenti.

Francesco Mozzanica GIOCHI COMPUTER

info ■ Casa **Aspyr Media** ■ Sviluppatore **Point of View** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 39,90** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet www.aspyr.com

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,6 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB DX 9.0c, 2,5 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **Internet, LAN fino a 8 giocatori**

- Fedele alla serie TV
- Ci sono dei minigiochi
- Missioni abbastanza varie ma...
- ... Mal realizzate
- Grafica mediocre
- Poco divertente

***The Shield*, nonostante una struttura di gioco abbastanza varia, risulta poco divertente e mal fatto, a causa dei tanti difetti presenti e delle numerose incertezze grafiche. Sconsigliato anche ai fan più intransigenti della serie TV.**

4

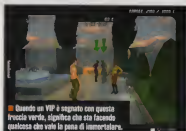
GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	CONTROLLI	LEVEL DESIGN
5	6	4	5	4	5

GENERE: AZIONE

MISSIONE PAPARAZZO: ZOOM IN AZIONE

Nessun VIP salverà la sua privacy!

Quando un VIP è segnato con questa freccia verde, significa che sta facendo qualcosa che vale la pena di immortalare.

Fare il paparazzo è un lavoro rischioso, se vi scopriranno verrete assaliti dalle guardie del corpo del VIP.

QUELLO del paparazzo è un mestiere fatto di appostamenti fuori dai locali alla moda e di corse a perdifiato dietro i VIP. Incomprensibilmente, però, questo lavoro è diventato anche ispirazione per un videogioco.

Si tratta di *Missione Paparazzo: Zoom in Azione*, una sorta di simulatore fotografico d'azione organizzato lungo una quindicina di missioni in cui immortalare le star del momento nelle situazioni più sconvenienti. La visuale è in prima persona e si imbraccia un'ingombrante macchina fotografica dotata di una specie di rilevatore di scoop che indica, per ogni inquadratura, il suo valore commerciale.

A questo punto, bisogna solo scattare la foto migliore, evitando di farsi scoprire. Il tutto, oltre a essere ben poco stimolante, è anche vergognosamente semplice. I personaggi tendono a ripetere all'infinito le stesse azioni e, anche se si verrà scoperti, basterà allontanarsi di pochi passi per seminare il VIP infuriato. In definitiva, si tratta di un gioco misero, in considerazione del fatto che la grafica è mal fatta, il sonoro pure, i controlli sono imprecisi e le ambientazioni poco curate.

Manuale e scatola sono in italiano, mentre il gioco è in lingua inglese.

Francesco Mozzanica

info ■ Casa **RTL Enterprises Gmbh** ■ Svilupp. **Exozet Games Gmbh** ■ Dist. **EMC**
■ Telefono **071/2916445** ■ Prezzo **€ 14,99** ■ Età Consigliata **7+**
■ Internet **www.emcx.it**

specifiche tecniche
➤ Sis. Min. **CPU 1,8 GHz, 512 RAM, Scheda 3D 128 MB, 650 MB HD**
➤ Sis. Consigliato **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Sceda 3D 256 MB**
➤ Multiplayer **No**

GRAFICA	5
SONORO	5
GIOCABILITÀ	4
LONGEVITÀ	4
CONTROLLI	5
LEVEL DESIGN	4

GENERE: PUZZLE

BUST A MOVE ONLINE

I draghetti di Taito scoprono Internet, in ritardo.

Ogni personaggio lancia all'avversario una specifica combinazione di palline.

CHI non conosce la serie *Bust a Move* deve avere trascorso una decina d'anni in orbita attorno alla Luna.

Si tratta di uno dei puzzle game più noti a livello mondiale, il cui scopo è liberare il proprio muro di sfere facendole esplodere a gruppi di tre dello stesso colore e, in questo modo, attaccare l'avversario invadendo la sua area con secchiate di palline inopportune.

Nel corso della sua decennale storia, *Bust a Move* ha subito piccole, ma inesorabili modifiche. Il salto nella Grande Rete, però, è avvenuto solo di recente, proprio con *Bust a Move Online*. Questo è l'unico episodio della serie ad aver introdotto le sfide su Internet contro un massimo di cinque avversari.

La struttura del gioco è rimasta quella originale: si sceglie uno degli otto personaggi disponibili e si sfruttano sfere e bonus (se attivati) per complicare la vita al nemico.

Solo la confezione è tradotta in italiano, ma non serve essere pratici di lingua inglese per giocare.

Nonostante la decisiva aggiunta della modalità online, questo nuovo *Bust a Move* si presenta in una veste scarna, puntando tutto sulla componente multigiocatore.
Il risultato è insoddisfacente e lascia un po' di amaro in bocca.

Elisa Leanza

info ■ Casa **505 Games** ■ Sviluppatore **Taito** ■ Distributore **Halifax**
■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 19,99** ■ Età Consigliata **3+**
■ Internet **http://bustamove.gametribe.com/**

specifiche tecniche
➤ Sis. Min. **CPU 200 MHz, 32 MB RAM, Scheda Video 4 MB, 80 MB HD**
➤ Sistema Consigliato **CPU 400 MHz, 64 MB RAM, Scheda Video 8 MB**
➤ Multiplayer **Internet**

GRAFICA	5
SONORO	5
GIOCABILITÀ	6
LONGEVITÀ	5
MULTIPLAYER	6
DIVERTIMENTO	5

I Nani saranno i vostri più fedeli alleati, in questa pericolosa avventura.

Per liberare gli amici, dovrete prima sbarazzarvi di tutti gli avversari nei paraggi.

Nel lato inferiore dello schermo, sono indicati gli attacchi e le magie assegnati ai due pulsanti del mouse.

CHECKPOINT
Se non imparerete a sfruttare nel modo migliore tutte le abilità e gli attacchi disponibili, farete una pessima fine. Clamorosamente, però, quando verrete uccisi ricomincerete si dall'ultimo checkpoint, ma tutti i nemici tolti di mezzo o parzialmente danneggiati saranno ad aspettarvi così come li avrete lasciati. Ciò significa che una banda di avversari può essere sgominata a più riprese, giocandosi con astuzia (e con poca onestà) l'eventuale Game Over.

GENERE: GDR D'AZIONE

MAGE KNIGHT: APOCALYPSE

Il Drago dell'Apocalisse minaccia la Landa e toccherà a voi decapitare le sue cinque teste.

IN ITALIANO
Dopo mesi di ritardo, sia il gioco, sia il manuale sono tradotti in italiano, indispensabile per permettere anche ai non anglofoni di apprendere ciò che c'è da sapere sugli incantesimi. È possibile attivare il filtro antivolgarità, per godersi serenamente le sessioni di chat in multiplayer.

IN ALTERNATIVA...
Dungeon Siege, Mag 02, 9
Un classico del genere, riproposto come gioco allegato al numero di gennaio 2006 di GMC.

Titan Quest, Lug 06, 8 ½
Un GdR d'azione ben fatto, che ha suscitato pareri discordanti, ma è stato apprezzato dalla redazione.

LA aspettavamo a gennaio 2007, come segnalato nella recensione della versione inglese apparsa sul numero 123 di GMC. Invece, l'incarnazione italiana di *Mage Knight: Apocalypse* è giunta sugli scaffali solo a estate inoltrata. Considerando che il gioco soffriva di alcune imperfezioni, il ritardo poteva essere motivato dall'esigenza, da parte degli sviluppatori, di risolvere tali problemi. Ma non è stato così.

Il viaggio attraverso i pericolosi, quanto magici, territori della Landa, comincia con la scelta del personaggio, appartenente a una delle cinque razze selezionabili, di cui è possibile modificare l'aspetto solo parzialmente. Le opzioni di personalizzazione disponibili, infatti, concedono al giocatore di cambiare alcune caratteristiche dell'eroe: colore della pelle, acconciatura e altre, poche (troppo, poche) peculiarità estetiche.

Dopo un breve tutorial, si entra subito nel vivo dell'azione e ci si accorge di quanto sia importante sviluppare prima possibile la moltitudine di abilità a disposizione per avere la meglio sui nemici, che aspettano numerosi dietro ogni angolo.

Tutto da copione, quindi, come in ogni GdR d'azione che si rispetti, ma quello che manca a *Mage Knight: Apocalypse* è un'abbondante dose di originalità. Ciò non significa che un gioco, per dirsi riuscito, debba necessariamente sconvolgere il suo genere d'appartenenza e rivoluzionarne le regole, ma se si decide di riproporre passivamente le caratteristiche tipiche degli action GdR è importante farlo bene. *Mage Knight: Apocalypse* non riesce in questo intento e assume i contorni di un clone malriuscito dei suoi ben più noti colleghi. L'articolato sistema di gestione di incantesimi e potenziamenti, per esempio, non è in grado di stimolare il giocatore a impegnarsi nella raccolta certosina di tutti gli elementi da utilizzare per arricchire i poteri del personaggio. Anche la trama, i dialoghi e i personaggi (giocanti e non) sono privi di carisma e personalità, caratteristiche che avrebbero dato una marcia in più all'atmosfera generale, un po' piatta e banale.

> "Pecca sul piano dello stile e dell'ispirazione"

A far soffrire ulteriormente il giocatore interviene un sistema di controllo del personaggio poco agevole e preciso, che genera confusioni ed errori nel momento in cui ci si ritrova a interagire con inventario, magie e compagnia bella. Lungi dall'essere un completo fallimento, tutto sommato, *Mage Knight: Apocalypse* può essere definito come un GdR d'azione privo di classe, capace di offrire una mediocre (ma comunque rispettabile) dose d'intrattenimento, ma che pecca clamorosamente sul piano dello stile e dell'ispirazione.

Elisa Leanza

L'ALBERO DELLE ABILITÀ

Ciascun personaggio dispone di tre discipline di abilità, mostrate nella finestra dell'Albero delle Abilità. Soddisfacendo i requisiti richiesti, si sbloccheranno, di volta in volta, i poteri relativi a ciascuno dei tre ambiti. La strategia migliore per ottenere dei risultati consiste nel concentrarsi su una specifica abilità, usandola il più possibile.

Info ■ Casa **Deep Silver** ■ Sviluppatore **InterServ** ■ Distributore **Koch Media** ■ Telefono **02/934669** ■ Prezzo **€ 49,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **http://mageknight.deepsilver.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CCPU 1,8 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, DVD**
- Sistema Consigliato **CPU 2,4 GHz, 768 MB RAM, Scheda 3D 245 MB**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- Buona varietà di incantesimi
- Gestione articolata delle magie
- Interfaccia multiplayer ben strutturata

- Grafica mediocre
- Trama poco coinvolgente
- Manca di originalità

Nella moltitudine di giochi GdR/Azione, *Mage Knight: Apocalypse* non è destinato a lasciare il segno. Nonostante la presenza di tutti gli ingredienti tipici del genere, il risultato è destinato a essere dimenticato in fretta.

5 ½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	INCANTESIMI
5	5	6	5	5	6

Giochiamo spendendo POCO

I giochi "budget" sono titoli molto recenti, riproposti dai distributori a prezzi decisamente convenienti. Se volete divertirvi, ma con un occhio al portafoglio, ciò che cercate potrebbe essere in questa pagina

■ **Casa:** LucasArts/Activision ■ **Distributore:** LucasArts ■ **Lingua:** Italiano ■ **Prezzo:** € 14,90 ■ **Provato su:** Mar 05 8 1/2

STAR WARS REPUBLIC COMMANDO

LA saga di "Guerre Stellari" rappresenta un'inesauribile fonte d'ispirazione per il mondo dei videogiochi. Abbiamo pilotato i veloci TIE Fighter, brandito letali spade laser e, grazie a *Republic Commando*, possiamo ora respingere i nemici della Repubblica.

Si tratta, infatti, di un FPS in cui ci si troverà coinvolti nell'epica guerra contro i Separatisti e la Federazione dei Mercanti. Per uscirne vincitori, oltre a disporre di un valido armamentario, si potrà anche contare sull'aiuto di alcuni commilitoni, indispensabili per avere la meglio sui potenti droidi nemici. Il risultato è uno sparatutto adrenalinico in cui contano sia la prontezza di riflessi, sia l'abilità con cui si gestisce la squadra.

Oltre a questa solida campagna single player, è anche possibile sfidare altri guerrieri umani, grazie alla divertente modalità multiplayer. Presso il sito **http://lucasarts.com/support/update/commando.html** è possibile scaricare l'ultima patch (la 1.0) che, oltre a correggere alcune piccole imperfezioni, aggiunge anche un'arena inedita. Per chi non si accontenta, però, sono disponibili numerosi Mod e mappe, reperibili in uno dei tanti siti dedicati (per esempio, **http://sandcrawler.net/rcmod**, in inglese).

■ Gli scontri a fuoco, non solo sono frequenti, ma anche impegnativi. Per fortuna, ci sono i commilitoni ad aiutarci.

Republic Commando è un ottimo sparatutto, divertente, intrigante e con un pizzico di strategia.

■ **Casa:** LucasArts/Activision ■ **Distributore:** LucasArts ■ **Lingua:** Italiano ■ **Prezzo:** € 14,90 ■ **Provato su:** Mar 06 9

STAR WARS: L'IMPERO IN GUERRA

QUESTO mese, ci siamo concentrati sulle uscite budget in tema "Guerre Stellari". *Star Wars: l'Impero in Guerra* è un RTS strutturato lungo due campagne distinte, una dalla parte dell'Impero e l'altra da quella dei Ribelli.

In un'enorme galassia, formata da una quarantina di corpi celesti, il vostro obiettivo sarà di ottenere l'egemonia. Per farlo, dovrete dotarvi di un esercito potente e versatile, in quanto, per conquistare un nuovo pianeta, occorrerà per prima cosa sconfiggere la flotta spaziale che lo difende e poi sbaragliare le truppe di terra. Il risultato è un gran gioco, divertente e profondo, che può anche contare su un'ottima modalità multiplayer.

Presso il sito ufficiale (**www.lucasarts.com/support**) potrete trovare l'ultima versione della patch (la 1.05), mentre per scaricare Mod e mappe aggiuntive per le sfide in multiplayer, basta accedere a uno dei tanti siti dedicati (per esempio, **http://empireatwar.filefront.com**, in inglese).

Per ampliare ulteriormente l'esperienza di gioco è anche disponibile l'ottima espansione, venduta separatamente, chiamata *L'Impero in Guerra: l'Esercito dei Corrotti*.

■ Ogni eroe della trilogia classica vanta delle proprietà uniche: Darth Fener ha dalla sua i poteri della Forza.

L'Impero in Guerra è capace di coniugare perfettamente le dinamiche delle battaglie spaziali con quelle degli scontri terrestri.

ANCORA BUDGET

Di seguito trovate elencati i giochi più interessanti che potrete acquistare nei negozi a un prezzo conveniente. Oltre a quelli già sugli scaffali, vedrete (quando possibile) una panoramica delle prossime uscite, per quanto riguarda le linee budget delle principali case distributrici.

UBISOFT

NEI NEGOZI

Titolo	Prezzo
Alexander	€ 12,99
Al Vertice della Tensione	€ 12,99
Beyond Good & Evil	€ 12,99
Brothers in Arms: Road to Hill 30	€ 12,99
Cold Fear	€ 12,99
Comanche Gold	€ 12,99
CSI	€ 12,99
CSI Miami	€ 12,99
CSI Dark Motives	€ 12,99
Delta Force Black Hawk Down Gold Pack	€ 29,00
Delta Force 2	€ 12,99
Delta Force Task Force Dagger	€ 12,99
Delta Force Land Warrior	€ 12,99
Destroyer Command	€ 12,99
Dukes of Hazzard	€ 12,99
Evil Twin	€ 12,99
Far Cry	€ 12,99
F-22 Lightning 3	€ 12,99
Ghost Recon	€ 12,99
Grandia 2	€ 12,99
Heroes of Might & Magic III Complete	€ 16
Hyperblade	€ 26,79
IL-2 Sturmovik	€ 12,99
King Kong	€ 12,99
La Maledizione della Prima Luna	€ 12,99
Largo Winch	€ 12,99
Might & Magic IX	€ 12,99
Myst 3: Exile	€ 12,99
Myst 3: Exile Collector's Edition	€ 49,90

LEGENDA VOTI

1 Euro - Davvero mediocre
2 Euro - Appena sufficiente
3 Euro - Solo per gli appassionati del genere
4 Euro - Un ottimo prodotto, che vale la pena acquistare
5 Euro - Compratelo prima che si esaurisca!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER PARAMETRI

I parametri di Giochi per il Mio Computer segnalano i cinque migliori titoli per ogni genere. Se trascorrete le serate esplorando e combattendo nelle terre di Tamriel, date un'occhiata alla voce "Giochi di ruolo"! A fianco del genere, abbiamo poi indicato i titoli che hanno fatto storia: prodotti a volte molto vecchi (potrebbero non essere nemmeno compatibili con l'ultima versione di Windows), ma che occupano un posto nel cuore di ogni appassionato di lunga data, e che potrebbero risultare interessanti per ogni neo giocatore!

I PIU' GIOCATI DALLA REDAZIONE

Ogni tanto, a GMC riusciamo anche a giocare... Ecco i titoli che questo mese hanno appassionato in modo particolare la redazione!

Un certo Sparatutto
GMC.Kevorkian
"Qualcuno mi fermi!"

Two Worlds
BANNED.Neon
"Fino alla fine e poi ancora una volta!"

DEFCON
GMC.Homer
"I sommergibili sono l'ultima risorsa!"

WH40K: Dark Crusade
GMC.Pettinato
"Una crociata infinita!"

Colin McRae: DiRT
GMC.Pape
"Dove ho parcheggiato, questa volta?"

SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

■ LE PIETRE MILIARI: Wolfenstein 3D, Doom, Quake, Duke Nukem 3D, Half-Life, Far Cry

1) HALF-LIFE 2
Casa: Valve Distributore: Vivendi
Prova: [illegible]
Trucchi: Apr 05/ *EP1* Set 06
Demo: DVD Feb 05

Un nuovo passo nell'evoluzione del genere degli sparatutto in prima persona Gordon Freeman è tornato e trionfa a mani basse.

2) DOOM 3 Set 04
Casa Activision Distributore Leader
Guida Completa: Ott 04 **Demo:** Nov 04
Le attese sono state pienamente confermate Un capolavoro per chi vuole sfidare l Inferno!

3) F.E.A.R. Ott 05 VOTO 9
Casa Vivendi Distributore· Vivendi
Trucchi: Nat 05/Gen 07 **Demo:** DVD Ott 05/Dic 05
Grande I.A. e atmosfera horror impareggiabile, un FPS che vi ruberà il sonno in tutti i sensi!

4) PREY Ago 06
Casa Take 2 Distributore Take 2 IT
Trucchi: Set 06 **Demo:** Ago 06
Un FPS originale per molti motivi, tra cui la possibilità di variare la forza di gravità. Divertente anche in multiplayer.

5) DARK MESSIAH · MIGHT & MAGIC Nov 06 VOTO
Casa: Ubisoft Distributore. Ubisoft
Trucchi: Nat 06 **Demo:** DVD Ott 06
Uno sparatutto fantasy vario e avvincente curato sotto ogni punto di vista Richiede un PC potente

SIMULATORI DI CALCIO

■ LE PIETRE MILIARI: Kick Off, Sensible Soccer, FIFA Road to World Cup

1) PRO EVOLUTION SOCCER 6
Casa: Konami Distributore: Halifax
Prova: [illegible]
Trucchi: Nessuno
Demo: Nat 06

È la migliore simulazione di calcio su PC, anche se questa edizione deve farsi perdonare una conversione frettolosa da console.

2) FIFA 07 Ott 06
Casa: EA Distributore· DDE
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Nov 06
La giocabilità convincente e una varietà d'opzioni interessante riconducono la serie *FIFA* sui giusti binari

3) UEFA CHAMPIONS L. 2004-2005 Feb 05 VO[illegible]
Casa EA Distributore Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Mar 05
La Champions League di EA aggiorna certe meccaniche di gioco di *FIFA 2005*

4) VIVA FOOTBALL Mag 99
Casa: Virgin Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
1000 squadre di ogni epoca per uno dei giochi di calcio piu versatili di sempre

5) ACTUA SOCCER 3 Feb 99 VOTO
Casa Gremlin Distributore. Leader
Trucchi: Giu 99 **Demo:** Feb 99
Graficamente molto valido in fase di gioco risulta realistico ma un po difficile da controllare

GIOCHI D'AZIONE STRATEGICI

■ LE PIETRE MILIARI: MechWarrior 2, Space Hulk, Battlezone 2

1) ARMA: ARMED ASSAULT
Casa: 505 Games Distributore: Halifax
Prova: Feb 07 Voto: 8
Trucchi: Nessuno
Demo: DVD Feb 07

Realismo, atmosfera e la possibilità di pilotare mezzi e velivoli, oltre a un editor che farà la gioia degli appassionati tra i Modder

2) GHOST RECON ADV. WARFIGHTER Giu 06
Casa Ubisoft Distributore Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Giu 06
L Intelligenza Artificiale dei compagni di squadra è piu che convincente così come le opzioni tattiche

3) RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD Apr 03 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Giu 05 **Gioco completo:** Mag 05
Piu giocabile che in passato e "spinto" dall ultima versione del motore grafico di Unreal Provatelo!

4) HIDDEN & DANGEROUS 2 Nat 03
Casa. Gathering Distributore. Take Two Italia
Trucchi. Nessuno **Gioco Completo:** Dic 05
Il sistema grafico e quello di controllo sono al passo con i tempi ma resta qualche perplessità sulla I.A

5) RAINBOW SIX VEGAS Gen 07 05 VO[illegible]
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Andare in azione con gli uomini della Rainbow è sempre un emozione, spece in multiplayer

SIMULATORI DI GUIDA

■ LE PIETRE MILIARI: Revs, Grand Prix 1 & 2, TOCA 2, GP Legends, Stunt Car Racer, Superbike 2001

1) GTR 2
Casa: Atari Distributore: Atari
Prova: Set 06 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Set 06

Il secondo capitolo della serie dei Simbin mantiene tutte le promesse e concede anche qualche regalo E LA simulazione di guida.

2) F1 CHALLENGE 99 02 Lug 03
Casa: EA Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Quattro stagioni e i perfezionamenti rispetto a F1 2002 ne fanno un grande simulatore di F1 moderna.

3) GT LEGENDS Nov 05 VOTO 8
Casa· Atari Distributore: Atari
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Le emozioni degli anni ruggenti del GT rivivono sui computer piu moderni

4) NASCAR RACING 2003 SEASON Apr 03
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
Trucchi: Nessuno **Gioco completo:** Feb 04
L ultimo capitolo della serie NASCAR targata Papyrus appaga gli intenditori anche in multiplayer

5) COLIN MCRAE: DIRT Giu 07 VOTO 9
Casa: Codemasters Distributore: DDE
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Una piccola rivoluzione per una delle serie piu apprezzate dagli appassionati di quattro ruote virtuali

STRATEGIA IN TEMPO REALE

■ LE PIETRE MILIARI: Dune 2, Warcraft 2, Starcraft, Command & Conquer

1) MEDIEVAL II: TOTAL WAR
Casa: Sega Distributore: Halifax
Prova: [illegible]
Trucchi: Apr 07
Demo: DVD Dic 06/Nat 06

Spettacolare e coinvolgente, vi farà rivivere il Medioevo sia dalla prospettiva dello stratega internazionale, sia da quella del generale.

2) COMPANY OF HEROES Ott 06
Casa. THQ Distributore· Halifax
Trucchi: Dic 06 **Demo:** DVD Ott 06
Il meglio degli RTS moderni sposa la spettacolarità di film come "Salvate il Soldato Ryan" Consigliatissimo!

3) SUPREME COMMANDER Mar 07 VOT[illegible]
Casa THQ Distributore Halifax
Trucchi: Mag 07 **Demo:** DVD Apr 07
L RTS che sposa a pieno le potenzialità dell'hardware piu moderno Un conflitto realmente totale!

4) SPELLFORCE 2 [illegible]
Casa: JoWooD Distributore: Koch Media
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Mag 06
Una mirabile unione tra strategia in tempo reale e GdR, benedetta da un interfaccia estremamente funzionale

5) AGE OF EMPIRES III Nov 05
Casa Microsoft Distributore Microsoft
Trucchi. Nat 06 **Demo:** Nov 05/Nat 05/Gen 06
Il cammino degli imperi della Storia spinge i giocatori oltre l Atlantico alla conquista del Nuovo Mondo

STRATEGIA A TURNI

■ LE PIETRE MILIARI: Fantasy General, Age of Rifles, Master of Magic, X-COM, Steel Panthers

1) CIVILIZATION IV
Casa: 2K Games Distributore: Take Two
Prova: [illegible]
Trucchi: Mar 06
Demo: DVD Nat [illegible]

Uno degli strategici a turni piu belli di sempre ha compiuto un salto qualitativo immenso. Giocabile, complesso e aperto ai Mod.

2) EUROPA UNIVERSALIS III Mar 07
Casa. Paradox Distributore: Koch Media
Trucchi: Mar 07 **Demo:** Mar 07
Un titolo imperdibile per gli amanti della Storia, in cui governare una nazione dal 1453 al 1792

3) AOW SHADOW MAGIC Ago 03 VOTO 8
Casa: Take 2 Distributore: Take Two Italia
Trucchi: Mar 05 **Gioco completo:** BUD Dic 04
Se cerchiamo il sapore dei grandi wargame classici a turni e siamo appassionati di fantasy, ecco il migliore!

4) GALACTIC CIVILIZATIONS 2 Apr 06
Casa Paradox Ent Distributore Koch Media
Trucchi: Lug 06 **Demo:** DVD Mag 06/Giu 07
Ottima I.A vasto numero di opzioni e un interfaccia perfetta per conquistare e gestire un impero galattico.

5) HEROES OF M&M V Giu 06 [illegible] 8
Casa Ubisoft Distributore· Ubisoft
Demo: DVD Giu 06 **Trucchi:** Ago 06
Lo sviluppo della serie passa ai russi di Nival che ci regalano un ottimo proseguimento della saga

GESTIONALI

LE PIETRE MILIARI: SimCity 2, la serie di Caesar, la saga di Populous

1) THE SIMS 2
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Ott 04 Voto: 9
Trucchi: Giu 05/Lug 06
Demo: N[illegible]

Il videogioco più venduto al mondo si rinnova. I Sim crescono, invecchiano e trasmettono il proprio DNA ai figli

2) SIMCITY 4 Feb 03
Casa: Electronic Arts Distributore: Leader
Trucchi: Giu 03 **Guida:** Ago 03
La più recente incarnazione del simulatore cittadino che ha fatto storia, con tanto di Sim di quartiere.

3) THE MOVIES Dic 05 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision IT
Trucchi: Gen 06 **Demo:** Mar 06
Il meglio (e il peggio) del mondo del cinema, con la possibilità di girare il proprio capolavoro

4) FOOTBALL MANAGER 2007 Dic 06
Casa: Sega Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Nat 06
SI Games è sempre il numero uno nei gestionali calcistici, ma *Scudetto* si sta lentamente avvicinando

5) CAESAR IV Dic 06 VOTO 8
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
Trucchi: Nat 06 **Demo:** DVD Nov 06
Sfide urbanistiche e strategie a volontà attendono gli aspiranti governatori nell'antica Roma

AVVENTURE

LE PIETRE MILIARI: Zork, The Pawn, Zak McKracken, Sam & Max, Monkey Island, Gabriel Knight

1) THE LONGEST JOURNEY
Casa: FunCom Distributore: Ubisoft
Prova: Nat 00 Voto: 8
Soluzioni: Feb 01/Mar 01
Gioco completo: Mar 04

Un'avventura classica e appassionante, in bilico tra due universi paralleli. Consigliata a tutti, sia agli appassionati, sia ai "novizi".

2) GABRIEL KNIGHT 3 Gen 00
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
Soluzione: Feb 00 **Gioco completo:** Gen 03
I misteri della Provenza si mischiano con il mito del Sacro Graal. Un enigma per intenditori

3) THE MOMENT OF SILENCE Gen 05 VOTO 8
Casa: Digital Jester Distributore: E2 Newave
Soluzione: Nessuno **Demo:** Nessuno
Un bellissimo thriller cyberpunk, con tematiche intriganti e un'ottima trama

4) SYBERIA II Apr 04
Casa: Microids Distributore: Blue Label
Soluzione: Mag 04/Giu 04 **Gioco completo:** Giu 05
Il ritorno di Kate Walker, tra treni, automi, mammut e misteri delle lande ghiacciate

5) BROKEN SWORD 3 Nat 03 VOTO
Casa: THQ Distributore: Halifax
Soluzione: Gen 04 **Demo:** Nat 03
La terza dimensione e le sezioni "d'azione" danno, finalmente, profondità a un'avventura coinvolgente

AZIONE/AVVENTURA

LE PIETRE MILIARI: Tomb Raider, Prince of Persia 2, Gods

1) PRINCE OF PERSIA: I DUE TRONI
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Prova: Gen 06 Voto: 9
Trucchi: Feb 06
Demo: Nessuno

Combattimenti, acrobazie e tanta atmosfera. Imperdibile per chi ha giocato i precedenti episodi, ottimo per chi non conosce il Principe

2) MAX PAYNE 2 Dic 03
Casa: Rockstar Games Distributore: Take Two Italia
Trucchi: Nat 03 **Demo:** Gen 04
Le nuove disavventure di Max non deluderanno gli appassionati. Se solo fossero un po' più lunghe

3) MAFIA Ott 02 VOTO 9
Casa: Take 2 Distributore: Take Two Italia
Sol: Dic 02 - Gen 03 **Gioco completo:** Feb 04
Un gioco che non manca di nulla: inseguimenti in auto, sparatorie e una drammatica storia d'amore

4) SPLINTER CELL DOUBLE AGENT Dic 06
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Nat 06/Gen 07
Sam Fisher riesce nella missione di mantenere l'equilibrio tra tradizione e innovazione del gameplay

5) THIEF: DEADLY SHADOWS Lug 04 VOTO 8
Casa: Eidos Distributore: Leader
Guida: Set 04 **Demo:** Ago 04
Un eroe classico del genere stealth torna in azione, con ombre spettacolari e una giocabilità rinnovata

MMORPG

LE PIETRE MILIARI: Ultima Online, EverQuest, Asheron's Call

1) WORLD OF WARCRAFT
Casa: Blizzard Distributore: Sierra/Vivendi
Prova: Mar 05 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Il MMORPG più giocato del momento. Blizzard è riuscita a creare un mondo online persistente e divertente come nessun altro.

2) GUILD WARS Lug 05
Casa: NCSoft Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
L'esperimento di Lord British ha avuto successo: un MMORPG molto piacevole e senza quota mensile

3) EVERQUEST II Gen 05 VOTO 8
Casa: Sony Online Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Offre un vasto mondo da esplorare con mille cose da fare, peccato per la mancanza di una modalità PvP

4) IL SIGNORE DEGLI ANELLI ONLINE Giu 07
Casa: Codemasters Distributore: DDE
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
La Terra di Mezzo fa da sfondo per un sistema di gioco già collaudato dalla concorrenza, ma sempre spettacolare

5) DARK AGE OF CAMELOT Nat 04 VOTO 8
Casa: Mythic Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Ha saputo mantenersi giovane e longevo grazie a una giocabilità azzeccata e a una serie di espansioni di qualità

GIOCHI DI RUOLO

LE PIETRE MILIARI: La saga immortale di Ultima, Dungeon Master, Baldur's Gate, Morrowind

1) THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION
Casa: 2K Games Distributore: Take [illegible]
Prova: [illegible]
Trucchi/guida (CD/DVD): Giu 06/Lug 06
Demo: Nessuno

Libertà assoluta di vivere una trama principale emozionante o di esplorare il mondo di Tamriel con la propria fantasia come unico limite!

2) NEVERWINTER NIGHTS 2 Nov 06
Casa: Atari Distributore: Atari
Trucchi: Gen 07 **Demo:** Nessuno
I miglioramenti rispetto al primo capitolo coprono ogni aspetto del più versatile GdR ispirato a "D&D"

3) PLANESCAPE: TORMENT Ago 02 VOTO 9
Casa: Virgin Distributore: Halifax
Trucchi: Ago 00/Dic 01 **Patch in italiano:** Ago 02
Un GdR dal carattere cupo, con una trama intricata e ora tutto in italiano!

4) GOTHIC 3 Nov 06
Casa: JoWooD Distributore: Koch Media
Trucchi: Nat 06 **Demo:** DVD Gen 07
Un GdR adatto sia ai veterani, sia a chi muove i primi passi nel genere e con una personalità diversa da *Oblivion*

5) VAMPIRE: BLOODLINES Nat 04 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision Italia
Sol: Feb/Mar 05 **Demo:** Nessuno **Trucchi:** Giu 05
I vampiri tingono di rosso le notti di L.A. in un titolo di grande atmosfera. Peccato per la mancata traduzione

GIOCHI SPORTIVI

LE PIETRE MILIARI: Links, Front Page Sports Football '96, Leaderboard, Advantage Tennis

1) MADDEN NFL 2006
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: [illegible]
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Il miglior football americano su PC, anche se datato 2005. La grafica è convincente e l'Intelligenza Artificiale offre molte sfide.

2) NHL 06 Ott 05
Casa: EA Sports Distributore: DDE
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Nov 05
Lo sport sul ghiaccio firmato EA Sports in una delle migliori incarnazioni degli ultimi anni

3) NBA LIVE 06 Nov 05 VOTO 7½
Casa: EA Sports Distributore: DDE
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Buone l'idea del Freestyle Superstars e l'evoluzione della modalità Dynasty, ma rimane qualche problema.

4) TOP SPIN 2 Nat 06
Casa: Aspyr Distributore: Blue Label
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
La migliore espressione del tennis per PC, con una buona varietà di colpi e un single player appagante

5) TONY HAWK'S AM. WASTELAND Gen 06 VOTO
Casa: Aspyr Distributore: Blue Label Ent.
Trucchi: Lug 06 **Demo:** Nessuno
Divertimento e giocabilità sono sempre ad alti livelli, anche se la grafica inizia a mostrare qualche ruga.

GLI ALTRI GIOCHI...

SPARATUTTO ONLINE

1) BATTLEFIELD 2142 Nov 06 VOTO 9
Casa: EA Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Dic 06

2) UNREAL TOURNAMENT 2004 Mag 04 VOTO
Casa: Atari Distributore: Atari
Trucchi: Apr 05 **Demo:** Apr 04, DVD Dic 06

3) QUAKE 3 ARENA Gen 00 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Leader
Trucchi: Mar 00/Apr 01 **Demo:** Gen 00

SIMULATORI DI VOLO

1) FLIGHT SIMULATOR X Nat 06 VOTO 8
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Dic 06

2) FALCON 4.0 ALLIED FORCE Ott 05 VOTO 8
Casa: Graphsim Ent. Distributore: Imp Parallela
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

3) IL2 STURMOVIK 1946 Gen 07 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

PICCHIADURO

1) VIRTUA FIGHTER 2 Ott 97 VOTO 8
Casa: Sega Distributore: C.T.O.
Trucchi: Nessuno **Demo:** Ott 97

2) MORTAL KOMBAT 4 Dic 98
Casa: GT Interactive Distributore: Halifax
Trucchi: Feb 99 **Demo:** Nessuno

3) FIGHTING FORCE Apr 98 VOTO
Casa: Virgin Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Gioco Completo:** GMC Lug 01

PIATTAFORME

1) PSYCHONAUTS Gen 06 VOTO
Casa: Majesco Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Ago 05

2) RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC Apr 03
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Apr 03

3) EVIL TWIN Ott 01 VOTO
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Lug 02 **Demo:** Nessuno

PUZZLE

1) TETRIS VOTO
Casa: Spectrum Holobyte Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

2) BUST-A-MOVE 4 Apr 00 VOTO
Casa: Virgin Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Apr 00

3) RALPH IL LUPO ALL'ATTACCO Set 01 VOTO 8
Casa: Atari Distributore: Atari
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nov 01

FUORI DAGLI SCHEMI

1) GTA SAN ANDREAS Lug 05 VOTO 9
Casa: Take 2 Distributore: Take 2 Italia
Trucchi: Set 05 **Demo:** Nessuno

2) SID MEIER'S PIRATES! Gen 05 VOTO
Casa: Atari Distributore: Atari
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

3) DEFCON Dic 06 VOTO 8
Casa: Valve Distributore: Steam
Trucchi: Nessuno **Demo:** Dic 06

I PARAMETRI SECONDO I NOSTRI LETTORI

pokepower – Migliori FPS del 2007
1. Crysis
2. Rainbow Six Vegas
3. Halo 2
4. Enemy Territory: Quake Wars
5. Call of Duty 4

Kiactus – Migliori avventure grafiche
1. The Moment of Silence
2. The Longest Journey
3. Black Mirror
4. Syberia
5. Broken Sword 2

w_a_s_d – Migliori giochi online freeware
1. TrackMania Nations
2. Silkroad Online
3. Gunz
4. F.E.A.R. Combat

Airborne93 – Migliori RTS
1. Company of Heroes
2. Faces of War
3. Soldiers: Eroi della Seconda Guerra Mondiale
4. Stronghold Legends
5. Tzar: Excalibur e il Re Artù

CONTATTI

Ecco i numeri di telefono dei principali distributori italiani di videogiochi.

ACTIVISION ITALIA 0331/452970
ATARI 02/937671
BLUE LABEL ENT. 02/45408713
BRYO 199443817
EMC ENTERTAINMENT 071/2916445
DDE 199106266
HALIFAX 02/413031
KOCH MEDIA 02/934669
LEADER 0332/874111
MICROFORUM 06/33251274
MICROSOFT 02/703921
NEWAVE ITALIA 055/72504
POWER UP 02/89012939
VIVENDI 0332/870579
TAKE TWO ITALIA 0331/716000
UBISOFT 02/4886711

Le News e gli eventi del fenomeno Netgaming, i migliori Mod da scaricare, le guide alla realizzazione di mappe e livelli, i giochi analizzati in multiplayer e una finestra sui mondi virtuali. Tutto questo vi attende nel Next Level del divertimento, a cura di Raffaello Rusconi!

I SERVER DI GMC

COUNTERSTRIKE SOURCE
[GMC] - CounterStrike Source Server #1
213.140.8.217:27015
[GMC] - CounterStrike Source Server #2
213.140.8.218:27015
[GMC] - CounterStrike Source Server #3
213.140.8.217:27016
[GMC] - CounterStrike Source Server #4
213.140.8.218:27016

CALL OF DUTY
[GMC] - COD ORIGINAL
213.140.8.217:28960
[GMC] - COD BEST
213.140.8.218:28960
[GMC] - COD SWAT
213.140.8.217:28970
[GMC] - COD REVOLT
213.140.8.218:28970

Tenete sempre sotto controllo il forum di GamesRadar (http://forum.gamesradar.it) per cambiamenti e aggiunte nel corso del mese!

Finali ESL

LA CAPITALE ITALIANA DEL GIOCO

Concluse a Bolzano le finali nazionali della quarta stagione Pro Series.

E quattro! Tante sono le stagioni di "Pro Series" (in pratica: la "Serie A" del Pro Gaming italiano) disputate sinora sotto l'egida Electronic Sports League. Anche quest'anno, così com'era già accaduto nelle tre edizioni precedenti, il capoluogo altoatesino è diventato la capitale italiana del videogioco, richiamando nell'avveniristico "TIS Innovation Park" i migliori giocatori della Penisola per ognuna delle sei specialità del campionato.

In una tre giorni frenetica, che non ha risparmiato ai partecipanti, tra le tante emozioni, anche una dose massiccia di nervosismo (nervosismo che, spiace notarlo, è sfociato anche in qualche episodio di antisportività, specie nella finale "di consolazione" tra i team Elminster e Cubesports), si sono affrontati nove dei più forti clan d'Italia con la partecipazione di quasi un'ottantina di "cyber atleti", per contendersi il (relativamente) ricco montepremi di 20.000 euro messo a disposizione dagli sponsor "storici" della manifestazione: Intel e ASUS. Sei, le specialità di gara: due strategici in tempo reale *Storcroft: Brood War* e *Warcraft III: The Frozen Throne*, tre sparatutto *Call of Duty 2*, *CounterStrike: Source* e *CounterStrike 1.6* e il simulatore calcistico *Pro Evolution Soccer 6*. Nelle due "gaming room" insonorizzate ed equipaggiate con 5 postazioni ognuna, con PC desktop dotati di processori Intel Core 2 Extreme di ultima generazione (messe a disposizione dagli sponsor), hanno quindi preso posto i line-up dei vari clan, sotto lo sguardo attento e severo degli arbitri e la direzione frenetica dei rispettivi team leader, alcuni dei quali in costante collegamento telefonico con gli sponsor delle squadre (che hanno potuto seguire in diretta tutti gli incontri grazie all'impeccabile copertura online offerta da ProGaming TV). L'importanza dell'evento è stata ulteriormente sottolineata (se mai ce ne fosse stato bisogno) dalla presenza, discreta, ma

Il line-up per una squadra regolamentare di ProGaming: 5 giocatori in altrettante postazioni, con un team manager ("allenatore") e un arbitro dietro.

PROBLEMI? DOMANDE? SUGGERIMENTI?
Scrivete a gmcserver@sprea.it

Victor "Lil Poison" De Leon

Ha solo nove anni il nuovo Mozart dei videogiochi!

Pesa trenta chili, frequenta la terza elementare (con discreti risultati, pare) e ha solo nove anni, ma è il più forte giocatore del mondo di *Halo 2* e uno dei più forti pro gamer di tutti i tempi. Victor De Leon, nickname "Lil Poison" ("Piccolo Veleno") dispone già di uno staff con un assistente, un manager e un addetto stampa, e di uno sponsor (1Up), che gli versa un contributo di 20.000 dollari l'anno (circa 15.000 euro). Il New York Times gli ha dedicato un articolo in prima pagina, mentre la CBS sta realizzando un documentario di 60 minuti su di lui. Ha iniziato a giocare, sotto la guida del padre (anche lui pro gamer) all'età di 2 anni. A 7 è entrato nella Major League Gaming, proponendosi anche come insegnate privato di Pro Gaming, offrendo lezioni online al costo ragionevolissimo di 65 dollari l'ora (circa 49 euro)! Se volete migliorare il vostro stile di gioco, non avete che da cliccare qui sotto..

sito di riferimento: **www.lilpoison.com**

I "CubeSports" sono la squadra professionistica Campione d'Italia per *CounterStrike*.

attenta, di alcuni osservatori inviati da team stranieri di particolare prestigio, quali il famosissimo clan tedesco SK-Gaming (che, secondo voci non confermate, avrebbero già contattato il team indipendente "Catch 23", vera rivelazione di questo campionato).

Tra gli episodi che più hanno segnato il corso di queste finali ricordiamo, oltre alla rissa evitata appena in tempo grazie al pronto intervento del servizio d'ordine in *PES 6*, la grande delusione per la squadra dei CubeSports, dati per favoriti (dopo un'entusiasmante regular season) in *CounterStrike: Source*. Il loro gioco spento e inconcludente (che ha suscitato più di qualche sospetto tra le squadre avversarie), che li ha relegati a un umiliante quarto posto, è costato ai membri del line-up anche l'immediato e imbarazzante esonero dal team. La laurea di Campioni d'Italia è perciò andata alla vera rivelazione di questa stagione, gli "outsider" Catch 23, che hanno strappato il titolo in un entusiasmante duello finale con gli Inferno eSports. I Cube, però, hanno avuto una degna consolazione, accaparrandosi due dei sei titoli in palio (*Worcroft III* e *CounterStrike 1.6*). Sottotono e piuttosto deludenti le due finali di *Worcroft* e *Storcroft*, controbilanciate dalle emozioni al cardiopalmo della finale di *PES*, vinta dai Quid.

Sarebbe però impossibile fornire, in questa sede, una cronaca esaustiva di tutti e 21 gli incontri che hanno definito il tabellone dei play-off, ci limiteremo perciò a ricordare succintamente i nomi dei team Campioni d'Italia, con le congratulazioni più sincere da parte della redazione di GMC.

- *CounterStrike: Source*: **Catch 23**
- *Call of Duty 2*: **A.S. Quadrifoglio**
- *Pro Evolution Soccer 6*: **QuiD**
- *CounterStrike 1.6*: **Cubesports**
- *Worcroft III*: **Cubesports (Andrew "Geno" Cotter)**
- *Storcroft*: **NightForce (Michele "Akilae" De Luca)**

Arrivederci a Roma per il prossimo Intel Friday Night Game.

Paolo Cupola

sito di riferimento: **www.esl.eu/it**

F.A.Q.

PROFESSIONISTI DEL GIOCO

Le domande per capire il mondo del Pro Gaming.

Cosa vuol dire "Pro Gamer"? Cosa differenzia un professionista da un giocatore "normale"?
Al di là della risposta più ovvia, essia che (di solito) è molto più bravo e allenato, un professionista è iscritto a uno o più clan professionistici (con cui sottoscrive, generalmente, un regolare contratto) e a qualche federazione o lega nazionale e internazionale: Alessandro "Stermy" Avallone (il miglior giocatore professionista italiano), per esempio, ha un regolare contratto con un team americano (i "Free Players Organization") e appartiene alla Cyberathlete Professional League. Con l'iscrizione ai tornei amatoriali (o "open") delle varie leghe, però, tutti i giocatori possono ambire a diventare professionisti. La Major League Gaming americana organizza, ogni anno, il "Last Chance Qualifier", mentre in Europa ci sono le "ESL Amateur Series".

Esistono allora delle organizzazioni, associazioni, federazioni ufficiali, nazionali e internazionali, che disciplinano il gaming professionale?
Certamente: quelle più famose sono negli Stati Uniti come le già citate **Cyberathlete Professional League** e la **Major League Gaming**. In Europa esistono, per la verità, diverse leghe e federazioni (il che è un po' un problema: se ci fosse un'unica lega ufficiale, ci sarebbe certamente un po' più di chiarezza e ufficialità). La lega unanimemente riconosciuta come la più importante di tutte, però, è la **Electronic Sports League**: nata in Germania nel 2002 è cresciuta fino a diventare una realtà con più di 500.000 tesserati e 200.000 team. A livello mondiale esiste, poi, la **World Cyber Games Commitee** (in pratica: il "Comitato Olimpico Mondiale" dei Videogiochi), con milioni di atleti da ogni parte del mondo. In Italia, infine, c'è una **Federazione Sport Elettronico** che, grazie anche alla determinazione e all'impegno di Intel (sponsor principale della Federazione) è stata ufficialmente riconosciuta dal CONI nel 2006.

Come si svolge un torneo/campionato di Pro Gaming?
Non c'è un'unica formula "ufficiale": esistono tantissimi tornei e ognuno di loro ha un particolare regolamento. Riferendosi specificamente al campionato italiano di massimo livello (la cosiddetta "Pro Series") questo è organizzato in due "season" (ci sono, in pratica, due campionati all'anno, uno "primaverile", che si è appena concluso, e uno "autunnale" che inizia a settembre e si conclude a gennaio). Ogni campionato prevede una "regular season" con una serie di sfide, individuali (come in *Worcroft III*) o di squadra (come in *CounterStrike*). Alla fine della regular season, i primi due giocatori in classifica per i giochi individuali o i primi quattro team per quelli di squadra accedono alle fasi finali (come quella di Bolzano). Nella regular season, gran parte delle partite si giocano online; esistono, però, una serie di eventi programmati, detti "Intel Friday Night Game" in cui alcune partite (di solito due dei top match della giornata) della regular season si giocano in un LAN game in un luogo specifico (gli IFNG dell'ultima stagione si sono svolti a Roma, Bologna e Torino). Le finali utilizzano una formula simile ai play-off tradizionali.

Mod per Freespace 2

BEYOND THE RED LINE

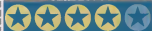
Finalmente, "Galactica" ha la sua (non ufficiale) versione digitale.

Sviluppatore: BTRL Team
Genere: Simulazione spaziale single player e multiplayer
Dimensioni: 380 MB
Internet: www.game-warden.com/bsg

PER oltre due anni è stato sviluppato in silenzio, probabilmente anche per non incorrere nelle ire di Vivendi/Sierra, detentrice dei diritti della serie televisiva "Battlestar Galactica", che (finalmente) sembra in procinto di sfruttare.

Se azioni legali ci saranno, però, sarà un vero peccato. La versione demo di *Beyond the Red Line*, "total conversion" di *Freespace 2*, è infatti un piccolo capolavoro. Si tratta di una conversione assolutamente consistente e convincente, tanto curata da prevedere anche le distorsioni audio sulle conversazioni radio tra navi spaziali ascoltate nel telefilm. Dal punto di vista tecnico, *Freespace 2* si dimostra una perfetta "piattaforma di lancio", tanto per utilizzare una terminologia "galattica", anche grazie a una versione open source che supporta tutte le tipologie di risoluzione grafica, formato visivo e metodo di controllo.

Ottimi i modelli in alta risoluzione delle astronavi, l'implementazione della colonna sonora originale, e la campagna single player, purtroppo limitata a sole tre missioni, peraltro ottimamente concepite. Nonostante questo, la versione dimostrativa di *Beyond the Red Line*, non è un semplice "trailer" del gioco finale, comprendendo anche modalità cooperative e competitive che sfruttano nuovi algoritmi dinamici grazie a cui eseguire le spettacolari manovre spaziali caratteristiche della serie televisiva.

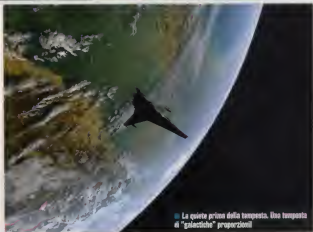
Il Mod prevede anche una completa (e impegnativa) fase di addestramento preliminare, per evitare di trovarsi sbattuti nello spazio in balia delle navicelle nemiche. Se siete appassionati della nuova serie di "Battlestar Galactica", non potete fare a meno di scaricare il "galattico" *Beyond the Red Line*!

Un download obbligato per i fan di "Battlestar Galactica" (la nuova serie) e per chi ama combattere tra le stelle.

Il sistema di controllo consente di eseguire complicate manovre spaziali.

INSTALLAZIONE

1 Questa versione dimostrativa del Mod NON richiede la presenza di *Freespace 2*, essendo un demo stand-alone.

2 Scaricate il file auto-installante del Mod denominato **BtRLDemoInstaller.exe**.

3 Lanciate il file **BtRLDemoInstaller.exe** per installare il demo del Mod grazie all'installer automatico.

La quiete prima della tempesta. Una tempesta di "galactiche" proporzioni!

Freeware

WORLD OF PADMAN

Un bizzarro sparatutto multiplayer sviluppato con il Quake 3 engine.

- **Sviluppatore:** WOP-Team
- **Genere:** Sparatutto multiplayer
- **Dimensioni:** 550 MB
- **Internet:** http://padworld.myexp.de

IN origine, Padman nasce in Germania come protagonista di una serie di fumetti. Ora che il motore grafico di *Quake 3* è di pubblico dominio, però, il WOP-Team l'ha eletto a protagonista anche del proprio gioco, *World of Padman*.

Si tratta di uno sparatutto che, pur ricordando le epiche dinamiche di gioco multiplayer del grande *Quake 3*, le reinterpreta in un'ottica decisamente più scanzonata.

Scopo del gioco è graffitare il proprio logo su muri e pareti di 12 arene di gioco, dopo aver conquistato la vernice necessaria fraggando gli avversari, che, ovviamente, cercheranno di fare lo stesso con voi. Il gioco non supporta direttamente un'opzione single player, ma è sempre possibile creare una partita rimpinzandola di bot gestiti dalla I.A., per fare un po' di pratica prima di scendere in campo contro altri giocatori in carne e ossa.

Nel momento in cui scriviamo, c'è già una mezza dozzina di server europei che ospitano partite online, quindi non dovreste avere che l'imbarazzo della scelta. Sotto con i graffiti, ma prima, mira e riflessi sempre allenati per fraggare!

INSTALLAZIONE

1. Scaricate il file auto-installante del Mod denominato **worldofpadman.exe**.
2. Lanciate il file **worldofpadman.exe** per installare il Mod grazie all'installer automatico.

Le arene di gioco, oltre a essere molto colorate, sono anche ben caratterizzate.

Mod per S.T.A.L.K.E.R.

S.T.A.L.K.E.R. MUTA, GRAZIE AI MOD

Una modifica qui, un'aggiustatina là...

REALISM MOD

Un Mod fondamentale, per chi vuole innalzare il livello di sfida e di realismo del gioco, e che richiede la patch v1.001 per girare correttamente. Il *Realism Mod* ridefinisce la balistica delle armi e riduce la quantità di medikit, rendendo la sopravvivenza nel gioco realisticamente più ardua. Allo stesso tempo, l'equipaggiamento acquistabile è più costoso, e ciò rende indispensabile il recupero parziale dello stesso direttamente sui campi di battaglia.

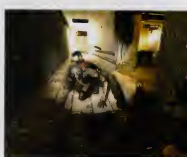
ANNOYING AUDIO

Non è un segreto che la sezione audio di *S.T.A.L.K.E.R.* necessiti di qualche aggiustamento, per esempio alcune frasi ripetute fino allo sfinimento. Dei modder di buona volontà hanno deciso di mettere mano ai file audio del gioco, modificando sia le interpretazioni di alcuni soggetti umani, sia i versi campionati di alcune creature. Alcuni bug resistono ancora, ma il gioco risulta così molto più godibile, specialmente in versione originale anglosassone.

TRANSPORT MOD

Originariamente, *S.T.A.L.K.E.R.* prevedeva l'utilizzo di mezzi terrestri, poi brutalmente rimosso nelle ultime fasi dello sviluppo. Gli algoritmi originali sono però ancora presenti nel codice del gioco, e questo Mod non fa altro che attivarli. Così, i veicoli funzionano, anche se esplodono al contatto con elementi dello scenario (ma non con i proiettili). Non sono molto utili, ma è comunque bello sapere di poter fare qualche sana scorribanda motorizzata.

STEALTH MOD

La capacità dei nemici umani del gioco nell'individuare il protagonista da molto lontano rende quasi impossibile avvicinarsi abbastanza per eseguire delle eliminazioni silenziose. Lo *Stealth Mod* riduce l'orizzonte visivo di suddetti avversari, rendendo più agevole l'avvicinamento utilizzando le coperture offerte dagli scenari di gioco. Un sistema certamente perfezionabile, ma che mette una pezza parziale a un'evidente mancanza del titolo di GSC.

INSTALLAZIONE

1. Tutti i Mod descritti sono facilmente reperibili sul sito **http://stalker.filefront.com**

Mod per Dawn of War

HALF SCALE DARK CRUSADE

Un piccolo Mod per una grande iniezione di giocabilità.

- **Sviluppatore:** Zum
- **Genere:** RTS single player e multiplayer
- **Dimensioni:** 6 MB
- **Internet:** http://halfscale.moddb.com

UNO dei principali difetti di *Dawn of War* è l'incapacità di rendere in tutta la loro maestosità le battaglie di una guerra di proporzioni letteralmente galattiche.

Invece d'intraprendere l'impervia strada dell'ampliamento delle mappe di gioco, i sempre furbissimi modder hanno pensato di rimpicciolire le dimensioni delle armate che le popolano, ottenendo in quattro e quattr'otto, e con uno sforzo minimo, lo stesso scopo. Ecco, dunque, che l'*Half Scale Dark Crusade* Mod dimezza le dimensioni delle unità (ma non delle strutture) di gioco, dimezzando contestualmente anche la loro velocità di movimento.

Contemporaneamente, viene aumentato il limite massimo di unità in battaglia, così che i giocatori (e anche la modificata Intelligenza Artificiale) possano dar vita a combattimenti realmente epici e affollati, da gustarsi utilizzando preferibilmente l'angolo visuale più ampio. Un'idea tanto grande quanto semplice che, dimezzando le dimensioni delle unità, raddoppia il divertimento!

GIOCHI COMPUTER

INSTALLAZIONE

1. Assicuratevi di avere installato *Dawn of War: Dark Crusade*.
2. Scaricate il file autoinstallante **Half_Scale_1.20_DC.exe**.
3. Fare doppio clic sul file **Half_Scale_1.20_DC.exe** per installare automaticamente il Mod.

Dimezzando le dimensioni delle unità e raddoppiando il loro numero il divertimento s'impenna!

VERDETTO

Spesso, le soluzioni ai grandi problemi della vita (e dei videogame) sono le più semplici. "Piccolo" è (ancora) più bello!

Applicazioni Web per Eve Online

OLTRE EVE ONLINE

Giochi nel gioco

- **Sviluppatore:** Vari
- **Genere:** Applicazioni in-game
- **Dimensioni:** 0 MB (in Rete)
- **Internet:** www.eve-trade.com/casino

SE c'è un titolo che richiede pazienza, molta pazienza, questo è *Eve Online*. Chi di voi ci ha giocato sa quanto possano essere lunghe e snervanti le attese per la formazione delle flotte, o gli interi week-end necessari a conquistare un sistema, o i giorni passati a setacciare e minare asteroidi.

Per non soccombere al sonno e passare il tempo mentre si perfezionano tali attività, alcuni intraprendenti giocatori hanno sviluppato un buon numero di applicazioni basate sul browser Internet interno a *Eve Online*. Giochi, negozi, uffici amministrativi: c'è davvero di tutto. Collegandosi al sito **www.eve-trade.com/casino** dall'interno del gioco potrete, per esempio, accedere al casinò in-game e vincere crediti giocando a blackjack o alle slot machine.

GIOCHI COMPUTER

INSTALLAZIONE

1. Le applicazioni Web per *Eve Online* richiedono solo il gioco e una connessione alla Rete per essere godute direttamente in game senza essere installate.
2. Per approfondimenti (in inglese) sull'argomento, collegatevi all'indirizzo **www.snipurl.com/1i139**.

VERDETTO

Un'iniziativa encomiabile per riempire gli "spaziali" spazi morti del gameplay di *Eve Online* con un po' di attività alternative.

Freeware

GESUNDHEIT!

Lo starnuto .elevato a concept videoludico.

- **Sviluppatore:** Matt Hamill
- **Genere:** Puzzle
- **Dimensioni:** 36 MB
- **Internet:** www.matthammill.com

UN raffreddore può uccidere! Non ci credete? Allora scaricate questo simpatico giochino confezionato con maestria dal fantasioso Matt Hammill.

Voi siete un maialino verde perennemente raffreddato e capace di generare ed espellere a distanza una quantità pressoché illimitata di muco verdognolo. "Che schifo!", direte voi. Ma aspettate di sentire il peggio. Suddetto muco è infatti considerato una prelibatezza da grossi e rossi mostri pelosi, che essendone ghiotti si avventano voraci sulle viscide montagnette "sparate" dal protagonista (bleah!), desiderosi di mangiare anche lui, in un secondo tempo.

Lo scopo del gioco è far finire i mostri mangia-muco in trappola, liberandovi livello dopo livello della loro famelica presenza. *Gesundheit!* Vanta un eccellente design, sia dal punto di vista grafico – ispirato ai disegni dei bambini – sia da quello del level design vero e proprio. Forza, dunque: stamutite copiosamente!

GIOCHI COMPUTER

INSTALLAZIONE

1. Scaricate l'archivio zippato **gesundheit_demo1.1.2.zip.**
2. Estraete su disco fisso l'archivio **gesundheit_demo1.1.2.zip** appena scaricato.
3. Cliccate sul file eseguibile **gesundheit.exe** per lanciare il gioco.

VERDETTO

Stamutire non è mai stato così divertente! Semplice e accattivante, *Gesundheit!* È un must tra i giochi "indipendenti".

A questo punto aspettiamo con ansia l'espansione "febbre alta".

Mod per CounterStrike

ZOMBIE HORDE

CounterStrike... *è Non Morto.*

- **Sviluppatore:** ZH Team
- **Genere:** Sparatutto multiplayer
- **Dimensioni:** 0 MB (Mod server-side)
- **Internet:** www.zombiehorde.com

NO, niente paura: *CounterStrike* è ben lungi dal morire online. Anzi, grazie a Mod come questo *Zombie Horde* riceve continuamente nuova linfa vitale.

Nello specifico, si tratta di un Mod cosiddetto "server-side", ovvero che viene installato solamente sui server dotati di *CounterStrike*, cui i giocatori si devono semplicemente connettere per scaricare in automatico i file necessari.

Una volta trovati dei server che supportino le partite a *Zombie Horde* (già parecchio affollati), quindi, si è subito pronti per distribuire mazzate ai famelici zombi, che prendono alternativamente le parti dei terroristi e delle squadre speciali del *CounterStrike* originale.

Per abbattere i malefici Non Morti, c'è sempre e solo il solito collaudato metodo: una bella pallottola in testa! Certo, fare saltare le cervella a qualche dinoccolato zombi solitario non è un problema insormontabile, ma quando sono orde intere ad assediarvi da ogni lato, la sfida si fa molto più ostica.

E interessante!

GIOCHI COMPUTER

INSTALLAZIONE

1. *Zombie Horde* è un Mod "server-side": una volta installato su un server (plug-in all'indirizzo **http://halflife2.filefront.com/file/CS_Source_Zombie_Horde_Mod;78391**), ai giocatori basterà collegarsi al server stesso per scaricarlo automaticamente.

VERDETTO

Il Mod pare essere realizzato piuttosto bene, ma l'idea è un po' stantia, come la pelle degli zombi.

Evitare di farsi circondare è la prima regola contro orde di zombi affamati.

Mod per Civilization IV

RHYE'S AND FALL OF CIVILIZATION

Il Mondo non basta? Provate con questo Mod dal sapore italico...

- **Sviluppatore:** Rhye
- **Genere:** Strategia a turni
- **Dimensioni:** 58 MB
- **Internet:** http://rhyecivfanatics.net

LA prossima espansione ufficiale di *Civilization IV, Beyond the Sword*, conterrà 12 dei più bei Mod realizzati finora per il capolavoro strategico firmato dal solito Sid Meier.

Tra questi, uno ci sta particolarmente a cuore. *Rhye's and Fall of Civilization* ha ottenuto risultati strabilianti: in 30.000 hanno scaricato questo Mod, è stato istituito un apposito forum e persino una wikipedia dedicata, ed è stato tradotto in diverse lingue (l'autore, Gabriele "Rhye" Trovato, è di Livorno dunque l'italiano è d'obbligo).

Il suddetto Mod non è altro che il seguito di *Rhye's of Civilization*, considerato universalmente il più innovativo Mod per *Civilization III*. Come il predecessore, *Rhye's and Fall* si propone di trasformare la solita partita con il gioco di Sid Meier in una sorta di simulatore della Terra, usando un'apposita mappa del mondo disegnata dallo stesso autore, con un'Europa più grande (per permettere il fiorire di molte civiltà in uno spazio piccolo) e una distribuzione dinamica delle risorse (per vedere cavalli in America bisogna aspettare il 1600!).

"Rhye's and Fall" sta per "ascesa e caduta" delle civiltà: il Mondo parte con le sole civiltà antiche e si popola man mano. La civiltà romana inizia nel 750 a.C., quella araba nel 620 d.C. e così via. Il giocatore, se sceglie una civiltà con partenza avanzata, può decidere di aspettare che la partita si sviluppi da sé (e i risultati sono sorprendentemente verosimili, da qui il termine "simulatore") o prendere il controllo temporaneamente di una più antica, e cambiare più avanti.

A "certe" condizioni, le civiltà potranno anche sgretolarsi, collassare e tornare in vita successivamente, grazie a un complesso sistema di "stabilità" che può rendere un impero da solido a instabile, fino alla guerra civile. L'Intelligenza Artificiale è stata notevolmente differenziata e ogni civiltà ha dei luoghi preferiti dove fondare le proprie città e le nominerà secondo la particolare locazione: gli spagnoli, per esempio, andranno in Sud America a fondare Buenos Aires, mentre l'Australia sarà la meta preferita degli Inglesi.

Anche la grafica del terreno è stata migliorata dal lavoro di Rhye.

INSTALLAZIONE

1 Decomprimete l'archivio zippato **RFC197.zip** o quello **RFCW147.zip** (per giocare con l'espansione *Warlords*).

2 Estraete su disco fisso l'archivio **RFC197.zip** o quello **RFCW147.zip** nella cartella **Civ 4\Mods** o, nel caso di *Walords*, in quella **Civ4\Warlords\Mods**.

3 Lanciate *Civilization IV* e caricate il Mod.

Ogni civiltà ha un "Potere Unico" (per esempio, la Russia ha il potere "Generale Inverno"), e tre obiettivi da raggiungere per vincere la partita tramite la "Vittoria Storica", che darà anche alle civiltà più svantaggiate, come gli Aztechi, la possibilità di trionfare. Congressi mondiali (dove le città vengono scambiate), la peste (che si diffonde tramite le rotte commerciali), ambasciate e attacchi programmati dei barbari arricchiscono ulteriormente il pacchetto proposto dal buon Rhye.

Infine, è stata migliorata la grafica (in particolar modo quella del terreno, con l'aggiunta delle paludi). La versione che troveremo nell'espansione ufficiale *Beyond the Sword* porterà ulteriori migliorie (nuove civiltà e una nuova modalità di partenza) e si preannuncia ancora più interessante.

GIOCHI COMPUTER

VERDETTO

★★★★★

Semplicemente uno dei migliori Mod disponibili per il capolavoro di Sid Meier. È una perla di matrice italiana.

Editor per Mutant Storm

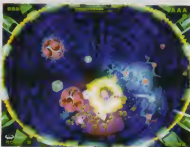
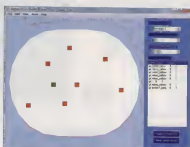
LIVELLI MUTANTI PERSONALIZZATI

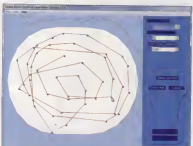
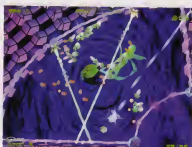
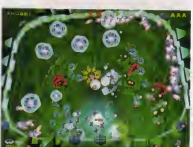
Impariamo a editare con il recente level editor di Mutant Storm.

SE v'interessa modificare i vostri giochi, ma non siete molto pratici di design dei livelli? Oltre a consigliarvi di seguire la rubrica Area Design di GMC, possiamo suggerirvi d'iniziare dall'editor di *Mutant Storm*, semplice e divertente proprio come lo sparatutto cui si riferisce.

In pochi minuti, è già possibile assemblare un livello, gettando nella mischia ondate su ondate di nemici da annichilire nel gioco vero e proprio. Inoltre, è davvero semplicissimo condividere le vostre creazioni con gli amici e gli altri giocatori di *Mutant Storm*. Ma state attenti: essendo così facile e immediato creare e distribuire livelli, tutti sapranno subito che razza di designer siete. Non scoraggiatevi, né esaltatevi per i commenti espressi sulla vostra opera: ricordate che questo è solo l'inizio...

AL LAVORO!

Come scatenare una tempesta mutante in sei piccoli passi.

1 PREPARAZIONE
Avete bisogno del gioco completo *Mutant Storm* patchato alla versione v1.42. E, ovviamente, vi serve anche l'editor. Li trovate entrambi all'indirizzo **www.pompomgames.com** (e sottosezione **Support**).

2 SCELTA DEL LIVELLO
L'editor vi chiede di selezionare uno dei vari "template" predeterminati. Cercate di creare e testare dei livelli contenenti ogni tipo di nemico per studiare il particolare comportamento che questi tengono nel gioco.

3 PRONTI AL DECOLLO
Generate 20 Pathflies, avendo l'accortezza di definire un'area di "spawn" di dimensione 4x4, per evitare che possano trovarsi incastrate. Selezionate "create a custom path" e definite il percorso che dovranno seguire.

4 A ZONZO PER LO SCHERMO
Il comportamento base dei nemici è quello di muoversi casualmente per il livello, attaccando occasionalmente il giocatore, ma voi tracciate pure qualche cammino obbligato per rendere il tutto più interessante.

5 CI VUOLE TEMPO
Una volta soddisfatti, assicuratevi che il giocatore abbia abbastanza tempo per completare il livello proposto. Per rendere la sfida più ardua, potete anche legare insieme più livelli in un singolo "mission pack".

6 TI HO FATTO UN PACCO!
I "pacchi-missione" così confezionati sono davvero piccoli in termini di KB, e sono tranquillamente spedibili via mail ai vostri amici in possesso della versione aggiornata di *Mutant Storm*. Buon editing, e buon divertimento!

Mod per rFactor

FIA GT3 2006

Siete stanchi di giocare a GTR 2?

- **Sviluppatore:** NFR Team
- **Genere:** Simulazione di guida
- **Gioco richiesto:** *rFactor*
- **Percentuale di completamento:** 60%
- **Internet:** www.normefrancaiseracing.com

SIETE interessati al campionato FIA GT, ma non volete comprare *GTR 2*? Avete la simulazione dei SimBin, ma siete alla ricerca di qualcosa di diverso, sempre basato sulle stesse vetture?

La soluzione è attendere il *FIA GT3 2006*, attualmente in sviluppo per *rFactor*. Le automobili sono state tutte modellate da zero (niente conversioni da altri giochi) e saranno disponibili i seguenti bolidi: Maserati GrandSport Light, Aston Martin DBRS9, Corvette Z06, Ascari KZ1R, Ferrari F430, GT3Venturi Heritage, Porsche 997 GT3 Cup, Dodge Viper Competition C, Lamborghini Gallardo e Lotus Exige.

Attualmente, i volenterosi sviluppatori si stanno dedicando allo sviluppo di queste automobili, ma il Mod includerà anche delle modifiche alla fisica del gioco, al fine di renderlo il più realistico possibile. Per quanto ancora non sia possibile provarlo, nutriamo grandi aspettative in merito al *FIA GT3 2006*, dal momento che i beta tester non sono personaggi qualunque, ma piloti di grande esperienza: parliamo di Sean Edwards (campione di *FIA GT*), Riccardo Azzoli (nel 2006 si è classificato settimo nel campionato tedesco di Formula 3) e Alessandro Balzan (corre nella International Superstar FiA e nell'italian SuperStars CSAI).

Le premesse sembrano ottime: non vediamo l'ora di scendere in pista!

C'è ancora molto lavoro da svolgere, ma il *FIA GT3 2006* pare avere grandi potenzialità.

Utility

REAL FEEL FFB PLUGIN

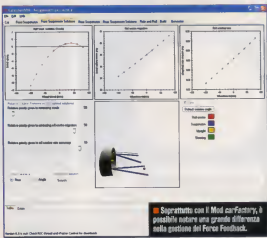
Un prezioso programma, per simulare in modo realistico il comportamento dei volanti!

- **Sviluppatore:** Angaloosh e TechAde
- **Genere:** Plug-in
- **Gioco richiesto:** *rFactor*
- **Percentuale di completamento:** 90%
- **Internet:** www.rfactorcentral.com/detail.cfm?ID=Real%20Feel%20FFB%20Plugin

CHI gioca con *rFactor* avrà notato che, spesso, gli effetti di Force Feedback del volante non sono in perfetta sincronia con quanto accade nel gioco

il problema è legato alla particolare implementazione del suddetto effetto in *rFactor*, un "limite" risolvibile mettendo su "low" l'impostazione del volante. In questo modo, vengono inviati alla periferica solamente gli effetti gestiti in tempo reale, perdendo qualcosa in termini di fedeltà e di sensazione di guida. I due autori del *Real Feel FFB Plugin* hanno deciso di risolvere il problema sviluppando un apposito plug-in. Detto in termini molto semplici, tutte le forze generate da gomme e sospensioni verranno prese in gestione da questa utility, che le elaborerà in tempo reale con un algoritmo matematico e, successivamente, le invierà direttamente al volante, scavalcando la gestione stessa di *rFactor*.

Nei Mod in cui le sospensioni sono gestite in maniera realistica, come nel *carFactory*, la differenza è incredibile. Di contro, è consigliabile prestare attenzione al comportamento del volante con gli altri add on: se le sospensioni sono rese in modo approssimativo, si rischia di avere un "ritorno di forza" ben peggiore dell'originale. Fortunatamente, il plug-in ha molte opzioni e per ogni Mod è consentito impostare il tutto a proprio piacimento.

GIOCHI COMPUTER

Soprattutto con il Mod *carFactory*, è possibile notare una grande differenza nella gestione del Force Feedback.

GENERE: FPS TATTICO ONLINE

Aggiornamento

RED ORCHESTRA: SUMMER ASSAULT

Red Orchestra *si arricchisce con un aggiornamento colmo di nuovi contenuti.*

Summer Assault aggiunge la battaglia di Prokhorewka, il più grande scontro di corazzati della Storia.

A "Smolensk" combatteremo tra bunker di legno, foreste devastate e rovine di villaggi.

TERRE INSANGUINATE

Le dieci mappe addizionali includono alcuni dei luoghi più famosi in cui tedeschi e russi si affrontarono in battaglie all'ultimo sangue sul fronte orientale.
La lista comprende Leningrado, Smolensk '43, Prokhorowka (la più grande battaglia tra carri della Storia, avvenuta durante l'offensiva di Kursk del 1943), Berezina, Mannikala (durante la controffensiva russa in Finlandia del '44), Tcherkassy, Zhitomir '41 (l'ostinata difesa della città russa durante le prime fasi della guerra), Tula (la città ove i russi fermarono definitivamente l'avanzata tedesca su Mosca, nell'inverno del 1941), Kryukovo (la prima controffensiva sovietica, sempre nell'inverno del '41) e Kurland Kessel (sulla disperata difesa tedesca della Curlandia, nelle ultime fasi della guerra, nel dicembre del 1945).

- **Casa:** Valve
- **Sviluppatore:** Tripwire
- **Distributore:** Steam
- **Provato su:** Ago 06, 8
- **Multiplayer:** Internet
- **Requisiti:** CPU 2,4 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB, Banda Larga
- **Internet:** www.redorchestragame.com

"Gli sviluppatori hanno raccolto tutti i suggerimenti della comunità"

GLI sviluppatori di Tripwire lo hanno intitolato *Summer Assault* ("Offensiva Estiva") ed è, probabilmente, l'aggiornamento più vasto mai pubblicato per *Red Orchestra* – lo sparatutto multiplayer realistico ambientato sul fronte russo dal 1941 al 1945.

Summer Assault è completamente gratuito e viene installato con la normale procedura di aggiornamento usata dal servizio Steam (da cui può essere acquistato: **www.steampowered.com**). Inoltre, tutte le copie di *Red Orchestra* comperate su Steam dopo il 31 maggio 2007 avranno già inclusa questa "superpatch".

I miglioramenti di maggior rilievo sono due: dieci nuove mappe su cui combattere e una revisione del codice multiplayer, che ora consente gigantesche sfide tra 64 giocatori (il limite precedente era di 32) – sempre che il server selezionato sia sufficientemente potente. Le mappe ufficiali sono state tutte revisionate, con punti di spawn addizionali e altre modifiche, così da poter meglio gestire le battaglie più grandi.

Summer Assault contiene, inoltre, numerosi perfezionamenti al sistema di gioco, soprattutto sul fronte della correzione dei bug, del bilanciamento delle mappe già esistenti e delle capacità delle classi di soldato. Ma gli sviluppatori, lavorando a stretto contatto con i "modder" di maggior talento, non hanno rinunciato ad aggiungere piccoli "tocchi" qua e là, come i carri leggeri russi BT-7 (che possono trasportare fanti "aggrappati" alla loro corazza), nuove livree per i blindati tedeschi e cannoni anticarro che, in alcune mappe, sono controllabili dai giocatori.

Sono state aggiunte anche le istruzioni per determinare il "fato" di un soldato quando il veicolo cui è "aggrappato" viene colpito. Ciò, al momento, ha effetto solo nel caso del russo BT-7, ma è pressoché certo che in futuro tale capacità verrà aggiunta ad altri mezzi blindati.

A completare l'aggiornamento vi è una lista di correzioni di bug lunghissima: sembra proprio che gli sviluppatori abbiano voluto raccogliere tutte le segnalazioni e i suggerimenti della comunità e li abbiano soddisfatti con questa "patch" di prima qualità. Inoltre, come ciliegina sulla torta, ora il gioco è accompagnato da una colonna sonora originale realizzata dal compositore Matthew Bums.

Red Orchestra continua a essere uno dei titoli più apprezzati da chi cerca un'esperienza bellica multiplayer più realistica di *Battlefield 1942* o *Day of Defeat*. Alcuni lo troveranno frustrante, soprattutto all'inizio (quando il giocatore inesperto tende a morire a ripetizione, senza neppure capire perché), ma un po' di pazienza aprirà le porte a un viaggio sul fronte russo unico nel panorama dei giochi per PC. GIOCHI COMPUTER

VERDETTO

★★★★★

Uno dei migliori sparatutto tattici online si arricchisce con una patch per cui non sfigurerebbe la definizione di "espansione".

LAMPI ALL'ORIZZONTE

La modifica che avrà, forse, l'impatto maggiore sia sulla giocabilità, sia sulla "pesantezza" grafica di *Red Orchestra* è che ora la massima distanza visuale teorica sulle mappe del gioco è di 4.000 metri (condizioni atmosferiche e oggetti del paesaggio permettendo), laddove il limite precedente era di "soli" 1.000 metri. Conformemente a ciò, i mirini telescopici dei cannoni dei carri (e dei pezzi anticarro) sono stati modificati per consentire di determinare la distanza del bersaglio anche a queste gittate estreme.

Crea una nuova mappa per

MEDIEVAL II TOTAL WAR

La cinematografica battaglia delle Termopili ricreata con l'editor (nascosto) del gioco.

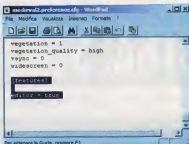
QUANTO CI SI IMPIEGA?

Livello di difficoltà: Facile
Tempo di completamento: 2 ore

COSA SERVE?

- Una copia di *Medieval II: Total War* (l'editor è integrato nel gioco).

RISORSE

- Sito di supporto dei giochi *Total War* (in inglese): **www.twcenter.net/**
- Forum (in inglese): **clipurl.com/?IKN722**
- Un po' di storia con Wikipedia: **http://it.wikipedia.org/wiki/Battaglia_delle_Termopili**

ATTIVAZIONE DELL'EDITOR

1 L'editor di *Medieval II* è incluso nel gioco, anche se non esplicitamente. Per farlo comparire tra le opzioni accessibili, aprite il file **medieval2.preference.cfg** nella cartella d'installazione con il **Wordpad**, aggiungete le linee evidenziate in figura e salvate. Quindi lanciate il gioco, cliccate su **Opzioni** e poi su **Editor di Battaglie** per accedere all'editor. Se l'opzione dovesse in seguito sparire misteriosamente, ri-editate il file **medieval2.preference.cfg**.

SCELTA DELLO SCENARIO

2 Nella schermata **Scegli Un Luogo** cliccate sulla **Grecia**, selezionando un **Terreno** di **Media Fertilità** e la **Stagione Estate**. Il passo delle Termopili, dove si è svolta la battaglia immortalata anche nel film "300", potrà essere rimodellato dai più volonterosi partendo da una base morfologica più o meno verosimile. Una volta fatto, cliccate pure sul pulsante **Avanti** per lanciare l'editor vero e proprio.

NAVIGAZIONE DELLA MAPPA

3 *Medieval II* visualizzerà automaticamente una serie casuale di colline sulle quali combattere, punteggiate da una rada vegetazione. Per esplorare la mappa, utilizzate il **tastierino numerico**: **8** per muoversi in avanti; **4** a sinistra; **6** a destra; **1** per ruotare in senso orario; **3** in senso antiorario. I **confini rossi** sullo schermo indicano il limite estremo del campo di battaglia, anche se è sempre possibile editare il territorio adiacente.

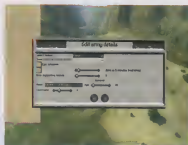
MORFOLOGIA DELLA MAPPA

4 Il passo è l'elemento morfologico fondamentale delle Termopili. Perché ci sia un passo, servono due montagne che lo sovrastino lateralmente. Scegliete **Edit Landscape Heights** tra le icone in fondo allo schermo e la dimensione adatta del "pennello" (o "**brush**") col quale innalzare il terreno passandolo semplicemente sulla mappa visualizzata nella finestra tridimensionale. Create così un massiccio altopiano entro il quale scaverete il canyon del passo.

CREAZIONE DEL PASSO

5 Una volta innalzata la catena montuosa, selezionate un pennello più piccolo e ripetete la procedura di "pittura" morfologica sulla mappa, questa volta tenendo premuto contemporaneamente il tasto **Maiusc**. Così facendo, invece d'innalzarsi, il terreno verrà scavato, permettendovi di creare in quattro e quattr'otto il vostro passo montano. Utilizzate le opzioni **Plateau** e **Smooth** per rendere il tutto più omogeneo e naturale.

TRACCIAMENTO DI UNA STRADA

6 Tatticamente, le Termopili erano importanti per la strada di comunicazione che approfittava del passaggio naturale tra i monti. Per segnarne semplicemente il tracciato, attivate il **Texture Tool** dalla barra in fondo allo schermo, selezionate la texture sabbiosa **Sand** e aumentatene l'incisività con tasto **>**. Premendo il **tasto sinistro** del mouse, tracciate il cammino della strada nella finestra tridimensionale.

DEFINIZIONE DELLE FAZIONI

7 Come ovvio, *Medieval II* non prevede gli Spartani, né tanto meno i Persiani, protagonisti della vostra battaglia. Aprite il menu **Edit Army** e selezionate gli **Inglesi** con il comandante Ralph Dangerfyeld nelle vesti degli Spartani, mentre i **Francesi** con leader Etienne le Suer rappresenteranno le armate dei Persiani. Cercate poi di schierare dei reparti controbilanciati, come per esempio dei lancieri spartani contrapposti alla cavalleria persiana.

CONDIZIONI DI VITTORIA

8 Aprite la schermata relativa alle **Victory Conditions** e create due alleanze (**Alliances**), una per gli **Inglesi** (i vostri Spartani) e una per i **Francesi** (che rappresentano i Persiani). I Persiani vincono distruggendo o disperdendo il nemico entro un tempo limite, gli Spartani sopravvivendo o riducendo la forza avversaria di un valore X. Per specificare nel dettaglio le condizioni di vittoria, bisogna necessariamente testare la mappa.

POSIZIONI INIZIALI

9 Ciascun esercito necessita di una posizione iniziale dalla quale iniziare le proprie manovre di battaglia. Selezionate gli **Spartani** e selezionate un **punto d'inizio** da una parte del passo. Poi fate lo stesso con i **Persiani** e posizionateli dall'altra parte del passo. Ora potete creare le unità per le varie fazioni, composte da 300 uomini compreso il comandante per gli Spartani e molti di più per i Persiani.

UNA TERZA FAZIONE

10 Per essere più aderenti agli eventi storici, se volete potete anche aggiungere una terza forza in campo, agli ordini di un altro comandante persiano, che spunti fuori nel passo proprio sul più bello, percorrendo una via secondaria. Ricordate che dovete aggiungere i battaglioni di questa terza armata separatamente rispetto alle prime due. Verificate quali manipoli di soldati si avvicinano di più a quelli realmente coinvolti nella storica battaglia.

RICERCA STORICA

11 Anche l'editor più potente deve essere messo al servizio di un'accurata e paziente fase di ricerca storica, al fine di ricreare le più affascinanti battaglie della Storia. In Rete trovate infinite fonti d'informazioni gratuite, come Wikipedia, grazie alle quali donare più personalità e veridicità alle vostre mappe, aggiustandone la morfologia e modificandone gli aspetti tattici in funzione delle potenzialità belliche delle armate coinvolte.

TEST DELLA MAPPA

12 L'importante, specialmente in una mappa che si ripromette di ricostruire uno scontro armato tra eserciti di proporzioni tanto diverse (300 Spartani contro più di 10.000 Persiani), è testare costantemente ogni aggiunta o modifica apportata al livello di gioco, verificando le conseguenze sul gameplay complessivo in modo da rendere quest'ultimo più fluido, bilanciato e storicamente fedele possibile. Oltre che divertente, naturalmente!

In breve...

INDISCREZIONI DALLA RETE

A cura di Steve "Alex" Holm

TractorSource

Tra i Mod più bizzarri che abbiamo provato nell'ultimo periodo, *TractorSource* merita una menzione speciale. Si tratta, infatti, della prima e unica "simulazione di trattori" che offre la possibilità al giocatore di abbandonare i panni del sedentario cittadino, per montare in sella a uno dei numerosi "giganti" agrari a disposizione. Nel gioco, si potranno piantare e coltivare un gran numero di ortaggi, alcuni disponibili fin dall'inizio, mentre altri prodotti e nuovi attrezzi saranno acquistabili recandosi all'emporio cittadino. *TractorSource* è un Mod per *Half-Life 2* dedicato a tutti i giocatori stanchi dello stress degli sparatutto moderni e alla ricerca di un titolo alternativo.

- Gioco Richiesto: Half-Life 2
- Sito di Riferimento: http://tractorsource.awardspace.com/index2.html

Dark Evolution

Nonostante Blizzard abbia annunciato ufficialmente lo sviluppo di *Starcraft II*, la comunità dei modder pare intenzionata a supportare ancora per molto tempo il primo indimenticabile titolo. *Dark Evolution* promette di rivoluzionarne la grandiosa giocabilità con l'introduzione di alcune unità speciali. Gli umani potranno usufruire dei servigi dell'Infested Terran, ovvero una bomba-umana pronta a esplodere contro il bersaglio selezionato. Gli Zerg, invece, sfrutteranno la forza bruta e incontrollata dell'Hell Zerg, mentre i Protoss avranno a disposizione The Exiled, un'unità volante dall'elevatissima resistenza e potenza di fuoco, che richiederà tempi di costruzione e di ricarica molto lunghi. Sul sito ufficiale degli sviluppatori, è possibile fornire suggerimenti su future unità da implementare nel gioco.

- Gioco Richiesto: Starcraft
- Sito di Riferimento: www.freewebs.com/advancemod/index.htm

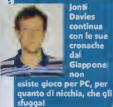
I CONTRIBUTI DEI LETTORI

Avete creato una mappa, un modello 3D o addirittura un Mod completo? Descrivete il frutto delle vostre fatiche inviando una mail all'indirizzo sotto riportato. Le lettere saranno esaminate dagli esperti della redazione e le vostre creazioni potrebbero apparire all'interno dei CD/DVD di GMC: gmcareadesign@sprea.it

Dal Sol Levante

PUNTO DI INCONTRO

Provate a chiedere in un Internet Café di Tokyo dove sono i Barrens...

INVIATO DAL GIAPPONE

Jonti Davies continua con le sue cronache dal Giappone: non esiste gioco per PC, per quanto di nicchia, che gli sfugga!

PUR se in Giappone esiste una fortissima propensione all'aggregazione, le comunità virtuali più famose in Occidente, qui, non sono affatto note.

Molti adolescenti nipponici non sanno nemmeno cosa sia Myspace, e lo stesso *World of Worcraft* non riscuote neppur lontanamente il successo che lo vede celebrato online da migliaia di giocatori europei, americani e coreani a ogni ora del giorno e della notte.

Al posto di questi colossi, il Giappone ha eletto delle proprie comunità virtuali; come Mixi (**www.mixi.jp**), che raccoglie consensi proprio tra il pubblico che ragiona "alla giapponese".

Per quanto riguarda la creazione di un vero e proprio mondo 3D in cui sia possibile viaggiare, ci sta pensando From Software, con il titolo appena annunciato *Meet*-me. Molto probabilmente, sarà questo gioco online a dimostrare che i programmatori nipponici hanno le stesse ambizioni dei colleghi americani ed europei. *Meet*-me ha un aspetto accattivante, che riesce a riprodurre in 3D il "look" delle città giapponesi, permettendo ai suoi abitanti virtuali di vivere in un mondo convincente e realistico.

Meet-Me di From Software ricreerà ambientazioni giapponesi realmente esistenti, e permetterà ai suoi giocatori di "visitarle" virtualmente.

Si tratta di un esercizio inutile, fine a se stesso? Non completamente: *Meet*-me dovrebbe riuscire nello scopo che si è prefissato, ovvero permettere di scatenare la creatività e, soprattutto, facilitare il rapporto interpersonale in un mondo in cui la maggior parte della gente (per non dire tutta la popolazione) è timida a livelli quasi imbarazzanti.

Può casomai stupire il fatto che *Meet*-me verrà sviluppato da una software house blasonata come From Software, autrice di giochi "veri" come *Armoured Core* per Playstation: tuttavia, non è strano, se pensate che i meriti di From sono riconosciuti soprattutto nella capacità di sfruttare l'hardware – e questo fa ben sperare per una realizzazione tecnica senza falle.

Questo mese, nel box a sinistra in basso, descriviamo anche altri due giochi per computer: *Pl Story* (**www.pistory.jp**) è un nuovo MMORPG giapponese appena entrato in fase di beta testing. *Mople Story* (**maplestory.nexon.co.jp**), invece, è un GdR online con un design più semplice e snello, che sarà già in vendita nel momento in cui leggerete queste righe.

Entrambi questi titoli sono stati creati da piccoli studi di sviluppo: ciò dimostra che, almeno in Giappone, se i costi sono contenuti è ancora possibile trovare spazio per giochi di nicchia come *Pl* e *Mople*.

GIOCHI COMPUTER

MISTERO AL BAR

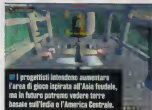
Se chiedete, fuori dal Giappone, quale sia la bevanda alcolica emblema del Sol Levante, il 99% delle persone vi risponderà: "Il Sake". In realtà, in Giappone solo alcuni anziani bevono abitualmente il Sake, mentre la grande maggioranza della popolazione preferisce il Shochu. Provatelo, è più buono del Sake! Non ci stiamo prendendo una pausa inebriante, semplicemente sta uscendo un nuovo gioco, *The Shochu Bar*, che ha per protagonista proprio un locale specializzato in questo alcolico trasparente e gustoso. Il titolo di SWG Lab è un mystery a tutti gli effetti, centrato sulla soluzione di enigmi legati a una serie di crimini.

Favole o piattaforme?

Come abbiamo accennato nel testo principale, due recenti titoli per PC hanno attirato la nostra attenzione questo mese. Uno di questi è il MMORPG *Pl Story*, di GameOn: sebbene disegnato con semplici pixel, è una favola moderna con un look piacevole e intrigante, coadiuvato da un sistema di combattimento molto interessante tra giocatori, che però possono anche decidere di collaborare per riuscire nei loro intenti. Molto più "primitivo", il GdR online *Maple Story* di Nexon ricorda i giochi di piattaforme a due dimensioni e a scorrimento orizzontale (gli appassionati di console potrebbero pensare a una sorta di *Princess Crown* per Saturn). È "carino" e molto giocabile.

Mondi virtuali

VANGUARD RELOADED

Importanti cambiamenti per Vanguard – Saga of Heroes, *il MMORPG dei creatori di* EverQuest.

I progettisti intendono aumentare l'area di gioco ispirata all'Asia feudale, ma in futuro potremo vedere terre basate sull'India o l'America Centrale.

UN GdR online capace di recuperare le cose migliori da giochi come *Ultima Online* e l'originale *EverQuest*: questo era l'obiettivo dichiarato di *Vanguard – Saga of Heroes*.

Sviluppato da Sigil Entertainment per Sony Online, *Vanguard* offriva tre grandi continenti da esplorare e una miriade di attività estranee al puro combattimento (come un originale sistema diplomatico basato su speciali carte da gioco, o un sofisticato sistema artigianale). Gettava, inoltre, le basi per molte buone cose che sarebbero potute venire in futuro, come combattimenti tra creature volanti e attacchi delle stesse contro navi controllate dai giocatori.

Su GMC di marzo 2007, *Vanguard* meritò un bell'8, con l'avvertenza, però, che il lancio aveva avuto diversi problemi, e solo con il tempo si sarebbe potuta determinare la riuscita dell'esperimento.

Ora, a diversi mesi di distanza, la sensazione è che il gioco sia stato, se non un fallimento, quantomeno un successo solo parziale. Le ragioni fornite dagli sviluppatori per tale risultato poco incoraggiante si sono concentrate soprattutto su un singolo problema: la qualità grafica di *Vanguard* e, più in generale, la tecnologia che sorreggeva il MMORPG erano troppo elevate per il sistema medio disponibile ai giocatori nel 2007. Sinceramente, non sapremmo dire quanto di vero vi sia in tale affermazione: è però senz'altro pacifico che *Vanguard* venne penalizzato da un lancio affrettato, reso necessario dall'esaurimento del budget riservato allo sviluppo del programma, e che quindi Sigil fu costretta a pubblicare il suo gioco in forma incompleta rispetto a quanto promesso. Inoltre, non vi fu il sostegno di una campagna pubblicitaria capillare, e molti giocatori pensarono di trovarsi davanti a un titolo molto più "per esperti" di quelle che erano le intenzioni degli sviluppatori – disinteressandosi quindi a un gioco che avrebbero potuto apprezzare. Ora che anche il denaro messo da parte per sostenere il prodotto durante il periodo iniziale pare essersi esaurito, a Sigil non è rimasta altra soluzione che rivolgersi a Sony Online Entertainment in cerca di supporto.

Tra i primi contenuti inediti, potremo attenderci nuove terre e creature.

Il risultato è stata l'acquisizione di Sigil da parte di SOE. Mentre i dettagli dell'operazione non sono ancora stati del tutto ufficializzati, alcuni elementi sono già emersi in modo chiaro: SOE ha tutte le intenzioni di continuare a sviluppare *Vanguard*, investendo nel progetto il denaro necessario e utilizzando sia lo stesso team creativo, sia le idee che erano già state pianificate per il futuro. Non vi saranno, quindi, "rivoluzioni" sul tipo di quella che colpì *Star Wars Galaxies*, e in questo SOE sembra dimostrare di avere imparato qualcosa.

È molto probabile che il titolo, cui stanno venendo aggiunti regolarmente contenuti gratuiti attraverso numerose patch, godrà di un "rilancio" di visibilità verso la fine del 2007, con un'espansione assai sostanziosa attesa per i primi mesi del 2008. GIOCHI COMPUTER

FONTI E COMMENTI

Per chi vuole saperne di più, ecco alcuni link a siti e forum che si sono occupati della vicenda. I testi sono tutti in lingua inglese:

http://forums.station.sony.com/vg/posts/list.m?topic_id=8569
Un lungo post del responsabile di *Vanguard*, Brad McQuaid, sul futuro del gioco.

http://forums.station.sony.com/vg/posts/list.m?topic_id=9105
L'annuncio ufficiale dell'acquisizione di Sigil da parte di Sony Online Entertainment.

http://www.mpogd.com/news/?ID=2654
Un'interessante analisi della vicenda pubblicata sul sito "MPGod.com".

Mondi in espansione

Che i piani per *Vanguard* procedano spediti è confermato indirettamente dalla notizia, data sui forum ufficiali del gioco dal boss di Sigil, Brad McQuaid, che potremo attenderci la prima espansione per questo MMORPG intorno al "primo trimestre del 2008". Non sono ancora stati forniti né il nome, né dei dettagli precisi, ma l'espansione dovrebbe centrarsi su un nuovo sistema di combattimento tra navi appartenenti a giocatori avversari (sui server PvP), su miglioramenti al sistema di costruzione e crescita delle città già esistenti (con idee mutuate dagli RTS), e su nuove lande da esplorare accompagnate da mostri e quest – sebbene per il momento basate su una delle tre ambientazioni già viste (quella ispirata alla mitologia asiatica del continente di Kojan).

I demo migliori, i Mod, gli add on, le patch, le utility, gli shareware e i video da non perdere: ogni mese GMC li racchiude nei dischi allegati alla rivista. Il DVD, presente solo nella versione DVD in vendita a 7,90 euro, ospita tutti i contenuti della guida che trovate in queste pagine. L'icona [icona CD], invece, significherà che il file in questione sarà presente anche sul CD

A cura di Elisa Leanza

PROBLEMI CON I CD O IL DVD DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER?

Ogni mese, facciamo il possibile per allegare alla nostra rivista CD e DVD funzionanti. Se capitasse nelle vostre mani una copia di GMC con i CD o DVD danneggiati o illegibili, non preoccupatevi. Potete mandare una e-mail all'indirizzo: cd_gmc@sprea.it, oppure chiamare il centralino della redazione: 02 924321 dopo le 14:00 e chiederne la sostituzione. Provvederemo alla sostituzione del CD difettosi entro i tre mesi successivi al mese di copertina. Prima di contattarci, però, sinceratevi di aver letto attentamente le guide presenti nella rivista e di aver correttamente installato eventuali patch presenti sul CD/DVD. Una delle maggiori cause di problemi, inoltre, è la mancata installazione di driver aggiornati. Suggeriamo a tutti i lettori che riscontrino anomalie di installare i driver più aggiornati per ogni elemento del proprio computer.

AGGIORNAMENTO DEL FIRMWARE LG

I drive LG della serie 8161 8 hanno dato dei problemi di compatibilità con alcuni DVD allegati a GMC. Con il nuovo firmware presente all'interno della cartella: Dati\Utility\LG firmware dovreste essere in grado di risolvere il problema. Per la procedura di aggiornamento, vi rimandiamo all'indirizzo Internet: forum.gamesradar.it/firmware.htm di GamesRadar.

Gioco di guida

COLIN MCRAE DIRT

Colin McRae torna a sporcarsi le mani con la polvere del rally.

NEL CD 1

DOPO aver accantonato il mondo dei videogiochi per qualche tempo, il buon Colin McRae torna alla carica con *DiRT*, titolo motoristico che promette di ridare lustro alla nota serie rallystica di Codemasters.

COMANDI PRINCIPALI
FRECCIA SU – Accelera
FRECCIA GIÙ – Frena
FRECCIA DESTRA/SINISTRA – Sterzo
SPAZIO – Freno a mano
S/X – Cambio marcia

Prima di mettervi alla guida, però, è necessario prestare attenzione a qualche piccolo accorgimento. Innanzitutto è fondamentale aggiornare i driver della propria scheda video e poi lanciare il programma di installazione. Durante il procedimento vi verrà chiesto di installare anche Funsta.com: si tratta di un servizio online non necessario al corretto funzionamento di *DiRT*, e che può essere comunque aggiunto in un secondo tempo.

DEMO DEL MESE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Di conseguenza, il nostro consiglio è di cliccare su "No" e proseguire senza esitazioni. A questo punto, potrete tuffarvi nel fangoso mondo del rally, scegliendo una delle tre macchine disponibili (Impreza 06, Ickler ed Evo IX, tutte presenti in tre diverse livree) per poi cimentarvi sui rispettivi tracciati: Monte Li Conchi, Bark River e Avelsboching. Dopo aver fatto un po' di esperienza, potrete decidere di provare la modalità online, accedendo al menu multiplayer e creando facilmente un account tramite l'interfaccia del demo. Per ottenere buoni risultati, però, vi conviene fare tanta pratica nelle modalità offline. Come in ogni gioco di guida, la qualità dell'esperienza migliora esponenzialmente utilizzando un volante, o almeno un joypad dotato di leve analogiche: con la sola tastiera, buona parte delle sfumature del sistema di controllo andranno irrimediabilmente perse.

Casa: Codemasters
Requisiti: CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB RAM, DirectX 9.0c/10, Windows XP/Vista

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu Start, selezionate **Programmi\Codemasters\DiRT Demo\Disinstalla** e seguite la procedura automatica per completare la disinstallazione, accettando la rimozione di tutti i componenti, compresi i salvataggi. Se necessario, cancellate manualmente le cartelle relative al gioco rimaste

La grafica del demo è inferiore a quella che si ammira nella versione completa del gioco.

Avventura/Azione

TOMB RAIDER: ANNIVERSARY

Nuovo appuntamento con la bella Lara per un romantico viaggio in Perù.

Passano gli anni, ma le curve della florida Lara Croft non accennano a cedere sotto i segni del tempo e della forza di gravità.

Volete una dimostrazione? Date un'occhiata alla versione dimostrativa di *Tomb Raider: Anniversary*, la "nuova" avventura dedicata all'eroina di Eidos. Il gioco è un vero e proprio omaggio al primo capitolo della serie: non si tratta di una semplice rivisitazione, bensì di un prodotto nuovo fiammante che sfrutta l'ottimo motore grafico del precedente episodio *Legend*. Il demo permette di provare una parte di uno dei livelli iniziali chiamato "Valle Perduta" e ambientato in Perù, l'ideale per mettere alla prova le potenzialità ginniche della sexy archeologa, nonché la sua innata abilità con le pistole. Il demo si conclude all'arrivo del Tirannosauro Rex, prima che il giocatore possa recuperare il terzo ingranaggio dell'orologio, indispensabile per completare il livello. Lo scorcio di gioco proposto è disponibile in tre livelli di difficoltà, che variano dal facile al difficile.

COMANDI PRINCIPALI
W,A,S,D – Movimento
SPAZIO – Salto
CTRL – Abbassati
PULS. SIN. MOUSE – Spara
PULS. DX. MOUSE – Riponi pistole
E – Interazione

Per giocare con la versione in lingua italiana del demo, è sufficiente selezionare quest'ultima dal menu che appare all'inizio dell'installazione. Cliccate pure sull'opzione "Installazione predefinita" per portare a termine la procedura senza problemi. Se necessario, potrete impostare la risoluzione video del gioco dall'apposita interfaccia di configurazione accessibile dal menu **Start\Programmi\Eidos\Tomb Raider - Anniversary Demo\Configura.** Per leggere la recensione completa di *Tomb Raider: Anniversary*, recuperate e sfogliate il numero di luglio di GMC.

Casa: Eidos
Requisiti: CPU 1,4 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu Start accedete al **Pannello di controllo**, selezionate la voce **Installazione applicazioni**, scorrete l'elenco fino a trovare **Tomb Raider: Anniversary Demo 1.0** e cliccate sul pulsante **Cambia/Rimuovi** per far partire la brevissima procedura automatica di disinstallazione

Dieci anni e non sentirli. Quale sarà il segreto della bella Lara? Un buon team di chirurghi plastici o di brillanti character designer?

UTILIZZO DEL CD O DVD CON WINDOWS

L'interfaccia del CD e del DVD di GMC è stata studiata per essere semplice e intuitiva: con pochi passi potrete placare la vostra sete di gioco. Scoprite come installare sul computer e giocare i vostri demo preferiti, in modo veloce e senza fatica.

Cliccando sul pulsante "Demo" avrete accesso all'omonima sezione contenente le versioni dimostrative dei giochi. Selezionando un titolo, otterrete una veloce descrizione, comprensiva dei requisiti minimi di sistema. Grazie al tasto "Esegui" lancerete l'installazione del programma sul disco fisso, mentre utilizzando "Esplora" si aprirà la cartella dei CD/DVD contenente tutti i file relativi al gioco stesso.

Questo mese abbiamo ben sei diversi giochi shareware per accontentare ogni tipo di palato. Il genere dei rompicapo, immancabili, è rappresentato dal classico *Hotel's Jewel*, ma c'è spazio anche per le idee più originali, come nel caso *Romon Bowl*, una simpatica variante del football americano. Per mettere alla prova il vostro pollice verde virtuale c'è *Alice Greenfingers*, ma se la vera passione è l'allevamento di mostriciattoli, provate subito *Grimm's Hatchery*.

Molti sono i programmi che vi possono semplificare la vita nell'uso quotidiano del PC. GMC ve ne offre un'ampia selezione. Alcuni di questi, come WinZip, WinRar o Adobe Acrobat Reader, risultano anche indispensabili per godere appieno dei contenuti inseriti tanto sul CD, che sul DVD allegati alla rivista. Questo mese, troverete anche il client internet di Tiscali per navigare in Rete.

I driver, così come le patch per i giochi, sono fra le componenti software più importanti del sistema, ma ultimamente le loro dimensioni si sono ingigantite a tal punto da renderne difficoltoso lo scaricamento dalla Rete. Niente paura, dal momento che troverete gli aggiornamenti più importanti sui CD demo o sul DVD di GMC, cliccando sui pulsanti "Driver" e "Patch" dell'interfaccia.

Problemi con la vostra avventura preferita? È sufficiente fare riferimento a questa sezione di CD o DVD per consultare l'archivio storico di tutte le soluzioni pubblicate sulle pagine di GMC. Se nemmeno questo aiuto bastasse, non vi resta che dare un'occhiata alla sezione Utility, dove troverete il programma Trucchi GMC, vera enciclopedia di gabole.

Un fantastico Mod per *Civilization IV* e per la sua espansione *Warlords* è il pezzo da novanta della sezione dedicata agli add on: si tratta dell'ottimo *Rhye's and Fall of Civilization*, che verrà incluso addirittura nell'imminente nuova espansione *Beyond the Sword*. Fra i Mod troverete anche il materiale aggiuntivo per il gioco allegato a GMC, *Evolution GT*, una mappa ufficiale pubblicata dai DICE per *Battlefield 2* e un pacchetto di missioni aggiuntive per *Battlestations: Midway*.

Primo video "intriso" di paura per l'oscuro e attesissimo *Alone in the Dark 5*, che divide lo spazio dedicato ai filmati con un'altra gradevole primizia: *Fallout 3*. In attesa del ritorno delle scorpacciate di gol con la serie *Pro Evolution Soccer*, che in questo periodo si stanno prendendo una meritata pausa estiva, l'indirizzo a cui inviare le proprie prodezze calcistiche è sempre lo stesso: raffaellorusconi@sprea.it.

Sparatutto tattico

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2

Il team "invisibile" di Tom Clancy non smette di cacciarsi nei guai.

La serie di *Ghost Recon* continua a sfornare un capitolo dopo l'altro, e la fantasia di Tom Clancy pare non conoscere limiti.

Anche questa volta, infatti, l'equilibrio del mondo intero è sul filo del collasso e a salvare capra e cavoli dovranno pensarci – ancora – i "Fantasmi" del team Ghost. Questo demo, però, non ha niente a che vedere con la campagna in singolo e con la trama, visto che si focalizza esclusivamente sul multiplayer, uno dei fiori all'occhiello del team di sviluppo (GRIN, che ha curato anche la versione PC dello scorso episodio). Installare il demo è semplice, ma richiede alcuni piccoli accorgimenti. Innanzitutto, **è necessario cambiare la destinazione dell'installazione**, visto che le impostazioni predefinite cercheranno di decomprimere i file direttamente sul DVD. Per cambiare la cartella, dunque, cliccate su **Parcourir** (l'interfaccia del programma è in francese, a differenza del resto del gioco che, per fortuna, parla rigorosamente italiano) e selezionate una cartella a vostra scelta sull'hard disk. Infine, è consigliabile installare la patch che si trova nella stessa cartella da cui avete lanciato il programma, avendo cura di indicare il percorso su cui avete installato il tutto. Finito? Quasi. Installate, quando richiesto, anche i driver delle schede AGEIA, poiché sono fondamentali per il funzionamento del gioco, anche se non possedete l'hardware corrispondente.

COMANDI PRINCIPALI
W,A,S,D – Movimento
MOUSE – Guarda/Mira
X – Usa
C – Accovacciati
PULS. SIN. MOUSE – Spara
PULS. DX. MOUSE – Mirino ottico

Casa: **Ubisoft**
Requisiti: **CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Schede 3D 128 MB RAM,DirectX 9.0c, Windows XP/Vista**

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu Start, selezionate **Programmi\UBISOFT\Ghost Recon Advanced Warfighter® 2 Demo\ Disinstalla Ghost Recon Advanced Warfighter® 2 Demo** e seguite la procedura automatica per completare la disinstallazione, accettando la rimozione di tutti i componenti, compresi i salvataggi.

La recensione completa di *Advanced Warfighter 2* vi attende a pagina 88!

Azione

OVERLORD

Violenza gratuita e malvagità in prova sui vostri PC.

Vi ricordate *Dungeon Keeper*? Si tratta di un grandioso titolo di Bullfrog uscito parecchi anni fa, che metteva il giocatore nei panni del malvagio padrone di un puzzolente sotterraneo, sempre intento a combattere i suoi nemici, ossia i paladini e gli eroi senza macchia e senza paure.

Overlord, pur avendo una struttura completamente diversa, fa rivivere lo spirito di questo classico, calandovi nella pesante armatura dell'Overlord, il nuovo signore del male risorto per mettere il mondo a ferro e fuoco. Per farlo, oltre ad agire in prima persona, potrà sguinzagliare i suoi scagnozzi, sempre pronti a saccheggiare, a uccidere e a fare qualunque cosa il loro signore comandi. Si potrebbe definire un RTS in terza persona, oppure uno strano connubio tra azione e rompicapo. Insomma, il modo migliore che avete per farvi un'idea è installare il demo che include un esauriente tutorial, perfetto per prendere la mano con il gioco e cogliere il frizzante humour che lo pervade. Nel caso il vostro PC non fosse abbastanza potente da far girare *Overlord* con le impostazioni grafiche predefinite, non disperate: dal menu Start selezionate **Programmi\ Codemasters\ Overlord Demo\ Config**, e avviate il programma di configurazione. Limate verso il basso il dettaglio grafico e abbandonatevi al vostro lato oscuro!

COMANDI PRINCIPALI
W,A,S,D – Movimento
SPAZIO – Azione
PULS. SIN. MOUSE – Invia servente
PULS. DX. MOUSE – Richiama servente
E – Lancia incantesimi

Casa: **Codemasters**
Requisiti: **CPU 2.4 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 256 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista**

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu Start, selezionate **Programmi\Codemasters\Overlord Demo\Disinstalla** e seguite la breve procedura automatica cliccando su **Rimuovi** per completare la disinstallazione, accettando la rimozione di tutti i componenti. Alla fine, riavviate il computer.

Dopo aver servito tante volte il Bene, è giunta l'ora di togliersi qualche sfizio nei panni di un Oscuro Signore!

Gli altri demo

SURF'S UP

Genere: Simulazione di surf
Casa: Ubisoft
Requisiti: CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda Video 128 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

Siete pronti a passare "Un mercoledì da pinguini"? In occasione dell'uscita del film d'animazione dedicato ai pinguini in versione "surfisti", ecco il demo del gioco che vi permetterà di sfidare le onde delle località balneari più amate da questi simpatici pennuti. I personaggi selezionabili sono due: Cody da Shiverpool e la graziosa Cani da Pengu Island. L'unica modalità disponibile nel demo è quella Championship, che prevede tre diversi obiettivi da conquistare per avvalersi del titolo di "surfista palmato dell'anno". Piccolo assaggio anche per quanto riguarda l'estiva colonna sonora del gioco completo, qui rappresentata da sole (ma buone) tre tracce.

SPACE FORCE - ROGUE UNIVERSE

Genere: Simulazione spaziale
Casa: JoWooD Productions
Requisiti: CPU 2 GHz, 768 MB RAM, Scheda Video 128 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows 2000/XP/Vista

Un gioco che appassionerà tutti i patiti di spazio e astronavi: *Space Force - Rogue Universe* offre l'opportunità di prendere il comando di una flotta spaziale e vagare per la galassia tessendo rapporti e scambi commerciali o cimentandosi in spettacolari combattimenti. Il demo è una buona occasione per prendere confidenza con i comandi e la struttura del gioco completo, per cui non è prevista la presenza di un tutorial. Il vostro compito sarà svolgere in piena libertà alcune missioni, durante le quali potrete ammirare gli splendidi panorami formati da stelle e pianeti. Del menu principale si ha accesso anche a una sezione che comprende accurate descrizioni delle undici civiltà presenti del gioco e delle dieci tipologie di mestieri possibili.

PIRATI DEI CARAIBI: AI CONFINI DEL MONDO

Genere: Azione
Casa: Disney Interactive Studios
Requisiti: CPU 1.5 GHz, 256 MB RAM, Scheda Video 64 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

NEL CD 1 Demo del gioco ispirato alle ultime avventure del pirata Jack Sparrow, recensito sullo scorso numero di GMC. Grazie a questa versione dimostrativa, avrete modo di rivivere le prime battute del film, che vedono lo strampalato Jack impegnato a evadere dalla Prigione Fortezza. Per orientarsi all'interno degli scenari è sufficiente seguire le indicazioni della freccia che suggerisce la strada giusta. Il livello del gioco proposto, il primo, funge anche da tutorial per imparare i comandi, l'utilizzo degli oggetti e la funzione delle icone. Il gioco completo prevede la possibilità di impersonare anche altri personaggi della serie cinematografica e sbloccare dei costumi.

PIRATI DEI CARAIBI: AI CONFINI DEL MONDO

SURF'S UP

Driver

AMD/ATI CATALYST - NVIDIA FORCEWARE

Le versioni più aggiornate dei driver per schede video ATI e NVIDIA, compresi quelli per il sistema operativo Windows Vista.

Utility

3d Analyze V2.36b
Grazie a questo programma, potrete emulare i pixel shader su schede 3D che non li supportano.

Adobe Acrobat Reader 8.0
NEL CD 1 Ultima versione del programma per leggere i file pdf, formato in cui sono realizzate anche le copertine del gioco allegato che trovate ogni mese su CD e DVD.

ATI Tool V0.26
Destinato agli utenti più esperti, questo programma vi consentirà di modificare parametri in genere nascosti della vostra scheda ATI.

AVIVO Video Converter
Se disponete di una scheda 3D ATI basata su GPU della serie X1x00 e avete bisogno di codificare dei file video, grazie a questa utility potrete farlo usando la potenza della GPU.

CCleaner V1.[illegible]
Un utile programma con cui ripulire il file di registro di Windows.

DeepBurner V1.8.0.224
Una valida e gratuita alternativa ai programmi di masterizzazione CD/DVD.

Dr TCP
Destinata ai più "smanettoni", questa utility permette di modificare alcuni parametri delle impostazioni TCP di Windows.

Fraps 2.[illegible]
Fraps vi mostra il numero di frame al secondo visualizzati durante le partite ai vostri giochi preferiti e vi consente anche di catturare immagini e video.

IrfanView V[illegible]
Un visualizzatore di immagini pratico e veloce, che supporta praticamente tutti i formati.

Motherboard Monitor V[illegible]
Vi permette di tenere d'occhio una vasta gamma di parametri utili per valutare il corretto funzionamento della vostra scheda madre.

Omega Driver V[illegible] Per Windows 2000/XP
Versione alternativa (e non ufficiale) dei driver per schede ATI Radeon, basata sui Catalyst 5.9 sviluppati dalla stessa ATI.

Process Explorer [illegible]
Se volete tenere sotto controllo quello che succede sul vostro PC, questo programma vi aiuterà a monitorare i processi in esecuzione e a terminare quelli che ritenete inutili.

RegCleaner
Dare una pulita al registro di Windows è una buona abitudine. Questo programma vi aiuta a farlo in maniera automatica, senza il rischio di cancellare qualcosa di importante.

Riva Tuner V2.0 RC 15.[illegible]
Un programma semplice, che vi permetterà di accedere ai settaggi più nascosti della vostra scheda NVIDIA.

SpeedFan [illegible]
Tenete sempre d'occhio la velocità delle ventole del vostro PC e la temperatura di tutti i componenti critici.

StarForce Clean
Questo programma dovrebbe permettervi di risolvere i problemi creati dai giochi che utilizzano la protezione StarForce 3.

Tiscali
NEL CD 1 Il client internet di Tiscali per navigare in Rete. Per usarlo, copiate il file Gui_Tiscali_Sprea_250107.zip e decomprimetene il contenuto sul desktop; nella cartella **Tiscali** lanciate il file **Tiscali.exe**.

Trillian V3.1.5.1
Per i fanatici di chat e messaggi istantanei, ecco un programma molto utile, che consente di collegarsi contemporaneamente a differenti account.

WinZip 10.0 SR-1
NEL DVD 1 Il classico e ormai tradizionale programma di compressione, grazie a cui estrarre numerosi file che si trovano su CD e DVD.

WinRAR [illegible]
NEL DVD 1 Nuova versione del famoso programma di compressione, grazie a cui decomprimere molti dei file presenti su CD e DVD.

Zoom Player
Un pratico lettore freeware che supporta qualsiasi tipo di file video.

Add On

CIV IV - RHYE'S AND FALL OF CIVILIZATION

Un incredibile Mod per Civilization IV.

Dopo il grande successo del Mod "Rhye's of Civilization" per *Civilization 3*, ecco la nuova versione firmata dall'italianissimo Rhye per il quarto capitolo della serie. Il file in questione, con qualche modifica, farà parte della collezione di Mod che saranno presenti all'interno di *Beyond the Sword*, la prossima espansione ufficiale del titolo di Firaxis.
Il concetto su cui è imperniato *Rhye's and Fall of Civilization* è quello dell'ascesa e della caduta dinamica delle civiltà che, grazie all'implementazione della variabile "stabilità", potrebbero crollare inaspettatamente e cadere in mano ai barbari. In questo caso, il giocatore manterrà il controllo della capitale, nel tentativo di risollevare le sorti del suo Impero. Fra le altre novità apportate dal Mod, vale la pena segnalare la diffusione dinamica delle risorse, che segue il reale corso storico, e la capacità dell'Intelligenza Artificiale di fondare città su luoghi di una certa rilevanza e di chiamarle con nomi attinenti alla zona geografica. Ogni civiltà possiede un "potere unico" specifico, mentre i rapporti diplomatici decadono se non si provvede alla costruzione di un'ambasciata. All'interno della cartella sono presenti due versioni del Mod, dedicate rispettivamente a *Civilization 4* e alla sua espansione *Warlords*. Perché *Rhye's and Fall of Civilization* funzioni correttamente, è necessario aggiornare *Civ IV* alla versione 1.61 e l'espansione alla versione 2.08. Per ulteriori dettagli e assistenza, è possibile consultare il sito ufficiale del Mod **http://rhye.civfanatics.net**.

MAPPE PER BATTLESTATIONS: MIDWAY

Primo pacchetto ufficiale di missioni per *Battlestations: Midway* che include due nuove mappe storiche. "Battle of Sibuyan Sea" è un livello multi player basato sulla Campagna del Golfo di Leyte, che vi permetterà di essere al comando della flotta americana (che comprende USS Iowa e USS Enterprise) o della flotta giapponese Kurita (fornita delle grandiose navi Yamato e Musashi). "Assalto a Truk", invece, è una mappa per giocatore singolo ambientata durante l'operazione Hailstone, attuata dagli americani contro le basi giapponesi di Truk nel 1944: al giocatore spetta il compito di comandare la navi USA in una battaglia che inizia con un assalto aereo. Questo pacchetto aggiuntivo funziona previa installazione della patch v1.1 del gioco e comprende anche le seguenti cinque nuove unità: P-38 Lightning, Nakajima J1N1 Gekko, USS Iowa (BB-61), IJN Shimakaze e mini-sottomarino Tipo A.

BATTLESTATIONS: MIDWAY

CIV IV - RHYE'S AND FALL OF CIVILIZATION

HIGHWAY TAMPA - MAPPA UFFICIALE PER BATTLEFIELD 2

Il team di sviluppo DICE ha pubblicato una nuova mappa ufficiale per *Battlefield 2* chiamata Highway Tampa che è ambientata nella penisola araba ed è centrata sull'uso dei veicoli, di cui è disponibile un'ampia scelta.

MATERIALE AGGIUNTIVO PER EVOLUTION GT

Le copertine in formato CD e DVD di *Evolution GT*, il gioco completo allegato a questo numero di GMC. Nella cartella è presente anche il manuale in italiano, anch'esso in formato PDF.

BATTLEFIELD 2

Patch

WORLD OF WARCRAFT V2.1.1
Una successione di ben cinque patch che permettono di aggiornare la vostra installazione di *World of Warcraft* dalla versione 2.012.6546 alla 2.1.6739. Installate, secondo le necessità, una o più patch consecutive per completare con successo l'operazione di aggiornamento, che rimedierà alla presenza di alcuni bug riscontrati nel gioco.

COMPANY OF HEROES V1.70
Tris di aggiornamenti per l'edizione italiana dell'RTS di Relic, che portano il gioco dalla versione 1.51 alla 1.70. L'installazione delle patch garantisce il supporto anche per le DirectX 10, un sistema anti-hacking, nonché l'eliminazione di alcuni bug e crash occasionali. Anche in questo caso, le patch vanno installate in ordine crescente.

TWO WORLDS V1.4
Patch cumulativa che aggiorna il gioco dalla versione 1.0 alla 1.4 e corregge dei problemi di clipping e altri bug assortiti. Fra le novità previste, è compreso un sistema di puntamento automatico, 4 nuovi set di armature e animali inediti. Per gustare alcune delle novità apportate (in particolar modo quelle relative al bilanciamento complessivo del gioco) è necessario avviare una nuova partita.

FRONTE DEL BASKET 2 V2.2
File ufficiale di aggiornamento per la simulazione di pallacanestro made in Italy. La patch è valida solo per le versioni inscatolate del gioco; chi lo ha acquistato online dovrà scaricare il gioco completo aggiornato e riattivarlo con il codice usato in precedenza. In caso di problemi nell'esecuzione del gioco a seguito dell'installazione della patch, consigliamo di consultare il forum del sito Internet ufficiale **www.frontedelbasket.it**.

SUPREME COMMANDER V3254
Numerose novità e migliorie grazie al più recente file di aggiornamento dedicato all'ottimo RTS di THQ. La patch porta il gioco dalla versione 1.0.3189 alla 1.1.3254 e risolve vari problemi inerenti sia al bilanciamento, sia ai bug.

COMMAND AND CONQUER 3 V1.05
Indispensabile patch per *Tiberium Wars*, che offre un'ampia serie di aggiunte e modifiche, bilanciando al meglio buona parte dei parametri del gioco. Il file regala, inoltre, queste quattro nuove mappe multiplayer, da usare anche in modalità schermaglia: Tournament Rift, Tournament Coastline, Schlachtfeld Stuttgart e Coastline Chaos.

EUROPA UNIVERSALIS III V1.3
Sostanzioso aggiornamento per lo strategico storico di Paradox Entertainment. Oltre alla risoluzione di vari bug e crash occasionali, la patch offre anche migliorie alla I.A., un database storico ampliato e un'interfaccia utente più efficace.

TWO WORLDS

COMPANY OF HEROES

Shareware

ALICE GREENFINGERS
Se vi piacciono i sani prodotti dell'orto, ma non avete voglia di sporcare il vostro pollice verde, aiutate Alice a seminare, curare e raccogliere pomodori e tanti altri vegetali. Grazie ai consigli della nonna imparerete presto come ottenere il meglio dal vostro orto. Basta un semplice clic del mouse per occuparsi della semina e poi portare il raccolto al mercato: dal produttore al consumatore!

GRIMM'S HATCHERY
Dedicatevi all'allevamento di creature fantastiche con *Grimm's Hatchery*, il cui demo, della durata di sessanta minuti, vi condurrà in un mondo incantato popolato da mostri e adorabili cuccioli. Oltre 20 diverse razze da allevare, tanti incroci diversi da scoprire e numerose quest da risolvere, per un gioco dal sapore fiabesco e d'altri tempi.

AZTEC BALL
NEL CD 1 Quella azteca è stata una civiltà grandiosa. Talmente avanzata che il suo popolo, già dall'antichità, sapeva come coniugare la passione per il calcio con quella per i giochi "spaccamuri" in stile *Arkonoid*. Ed ecco che, in *Aztec Balls*, alla solita astronave su cui rimbalza la pallina, si sostituisce un abile calciatore, intento a distruggere dei mattoni tridimensionali a suon di pallonate.

ROMAN BOWL
Sempre a proposito di antiche civiltà, che ne dite di giocare a football americano con gli antichi Romani? Le due modalità di gioco disponibili sono "Exhibition" e "Play-Off": con un paio di sapienti clic del mouse è possibile impostare la formazione d'attacco e di difesa e avviarsi verso la linea di meta. Uno shareware piuttosto originale, che imparerete a padroneggiare grazie all'utile tutorial iniziale.

NEON WARS
Uno sparatutto dai colori vivaci che ricorda da vicino l'acclamato NEL CD 1 *Geometry Wors*, disponibile in cinque livelli di difficoltà e due modalità di gioco. Destreggiatevi evitando i numerosi nemici che affollano lo schermo e usate sapientemente i potenziamenti per realizzare punteggi stratosferici. La versione di prova del gioco contenuta nel DVD ha la durata di un'ora.

HOTEL'S JEWELS
Che si tratti di diamanti, bolle o pietre preziose, i puzzle game in cui è necessario mettere in fila tre o più elementi dello stesso tipo è un classico intramontabile. *Hotel's Jewels* è uno dei nomi del "buddha felice" cinese, che vi affiderà il compito di ritrovare le monete magiche nascoste sulle dodici isole presenti nel gioco. Aguzzate la vista e l'ingegno e non deludete il Buddha!

Video

Fallout 3

Alone in the Dark 5

guida al GIOCO COMPLETO

Nervi d'acciaio, piedi sensibili e una smodata voglia di vincere: ecco la ricetta per diventare dei campioni nel mondo delle gare di Gran Turismo!

EVOLUTION GT

Come giocare

Per giocare a *Evolution GT* basta inserire il DVD nel lettore e installare il gioco seguendo le istruzioni del paragrafo **Installazione di *Evolution GT***. A questo punto, cliccate sull'icona presente sul desktop e selezionate **Esegui** nella finestra che si aprirà. Vi basterà creare un profilo per lanciarvi in una delle tante modalità di gioco previste.

Tutorial e manuale

La prima volta che disputerete la modalità Carriera, il pilota Gabriele Tarquini, attraverso una serie di filmati, v'introdurrà alle caratteristiche di *Evolution GT*. La procedura è utile, ma potrete saltarla quando deciderete di avviare la Carriera con un nuovo profilo. Il manuale è presente nel CD 1 o nel DVD demo in formato pdf, nella cartella **Dati\Mod\Materiale aggiuntivo per Evolution GT\Manuale in italiano**. Il file è chiamato **EVOLUTION_GT_MANUAL_ITA_PC.pdf** e per leggerlo potrete impiegare Acrobat Reader, presente tra le utility del CD o del DVD demo. Nella directory **Dati\Mod\Materiale aggiuntivo per Evolution GT\Copertine in formato CD e DVD**, sempre nel CD 1 o nel DVD demo, sono contenute le copertine in PDF.

La lingua

Evolution GT è in italiano per quanto riguarda i menu di gioco e le informazioni a video durante le gare. Le sessioni iniziali sono introdotte da dei filmati in cui il pilota italiano Gabriele Tarquini parla in inglese, con i sottotitoli in italiano. All'avvio del gioco, comunque, è consentito selezionare una lingua tra le diverse disponibili.

IL rombo dei motori... c'è. Tante auto da guidare... ci sono. Diversi circuiti, cittadini e non, in cui correre... presenti. Per l'odore della benzina occorrerà qualche nuova periferica hardware, ma per il resto in *Evolution GT* c'è tutto quello che serve per far salire il tasso di adrenalina in un gioco dedicato alle competizioni automobilistiche.

Il mondo, come si capisce chiaramente dal titolo, è quello delle vetture da *Gran Turismo*, ossia derivate dalla serie. Lo scopo è quello di portare a termine una gloriosa carriera di pilota, partendo dalle serie minori per arrivare alle competizioni più combattute con auto e piloti sempre più "performanti".

In *Evolution GT* troverete auto di diverse marche, come Alfa Romeo, Audi, Seat, eccetera. Alcune saranno molto comuni, come le Renault Clio, anche se in versione potenziata, altre decisamente più esclusive, come la TVR Tuscan Racing. Le gare vi porteranno a guidarne modelli molto diversi tra loro.

Il bello di *Evolution GT* – che è poi la caratteristica che lo rende davvero unico – è il suo essere in qualche modo una sorta di gioco di ruolo per piloti. Nel corso della Carriera, infatti, non dovrete solo vincere le gare, ma anche far crescere alcune abilità del vostro alter ego digitalizzato, distribuendo i punti esperienza accumulati mano a mano per migliorarne le caratteristiche di guida.

In questo modo, si andrà a creare un pilota unico ed esclusivo, che indirizzerete verso un preciso stile di guida. Potrete decidere se essere aggressivi, calcolatori, precisi, e via di questo passo. Esistono diversi modi per migliorare: sia vincendo, sia superando certi tipi di sfida, sia equipaggiando il proprio pilota con accessori tali da modificarne le abilità. A voi la scelta.

Evolution GT è, però, molto originale anche in pista. Un bravo pilota dovrà cercare di mettere sotto pressione gli avversari, intimidendoli con una guida aggressiva alle loro spalle sino a indurli all'errore, facendo arrivare a zero l'apposita barra. Contemporaneamente, dovrà cercare di non essere vittima della stessa pressione. E se si sbaglia? Nessun problema. Come in un video, si potrà "riavvolgere" il filmato della gara e provare di nuovo una curva o un sorpasso, grazie a una funzione che si chiama Effetto Tigre.

Evolution GT inquadra il mondo delle corse da un punto di vista singolare, che mette al centro dell'obiettivo non solo le auto, ma soprattutto il pilota! GIOCHI COMPUTER

La modalità Sfida prevede diverse mini-gare a tema, da portare a termine.

Requisiti di sistema

Il sistema minimo per giocare con *Evolution GT* è costituito da un processore a 800 MHz, 256 MB RAM, una scheda 3D da 64 MB, una scheda audio compatibile con DirectX 9.0c, un lettore DVD-ROM, Windows Media Player 9.0 e 1,2 GB di spazio su disco fisso. Il sistema consigliato, invece, annovera un processore a 2 GHz, 512 MB RAM e una scheda 3D da 128 MB. I sistemi operativi supportati sono Windows XP, 2000 e Vista.

Installazione di *Evolution GT*

Per installare *Evolution GT* sul vostro PC inserite il DVD del gioco nel lettore. Apparirà una finestra di dialogo in cui dovrete cliccare su **Installa**. Se la finestra non dovesse apparire, esplorate il DVD del gioco e fate doppio clic su **starter.exe**. Cliccate su **Avanti** nella finestra di dialogo, quindi spuntate sull'apposita opzione per accettare i termini del contratto di licenza e selezionate **Avanti**. A questo punto, potrete scegliere la cartella in cui installare il gioco. Quella predefinita è **C:\Programmi\Black Bean\Evolution GT**, ma potrete sempre cambiarla cliccando su **Cambia**. Cliccate su **Avanti** e su **installa** per avviare il processo di copia dei file. Cliccate su **Fine**, e decidete se volete creare un collegamento sul desktop e se volete giocare subito rispondendo alle apposite domande.

Disinstallazione di *Evolution GT*

Per rimuovere completamente *Evolution GT* dal vostro computer, seguite il percorso **Start > Programmi > Black Bean > Evolution GT > Rimuovi Evolution GT** (oppure selezionate **Rimuovi** dalla finestra di dialogo che appare quando si lancia il gioco). Apparirà una finestra in cui dovrete cliccare su **Sì** per avviare il processo di disinstallazione, che durerà pochi secondi. Cliccate su **Fine** per terminare la cancellazione del gioco dal vostro hard disk.

Si può correre in due, con lo schermo diviso sullo stesso PC.

Cominciare a giocare

La prima cosa che dovrete fare per giocare a *Evolution GT*, una volta installato il gioco, è creare un profilo del vostro pilota. Potete realizzarne diversi e selezionarli di volta in volta. Ricordate che a ogni profilo può essere associata un'unica modalità Carriera.

Le impostazioni

I settaggi di grafica e sonoro possono essere impostati prima di cominciare a giocare. Basta lanciare *Evolution GT* perché appaia sul desktop una finestra di dialogo. Selezionate **Impostazioni** per aprire un altro menu che vi permetterà di modificare la risoluzione dello schermo, il livello di dettaglio, eccetera. Per quanto riguarda la configurazione del sistema di controllo e degli aiuti alla guida, invece, dovrete selezionare la voce **Opzioni** una volta entrati nel menu principale del gioco.

Problemi con il DVD?

Per problemi di installazione o compatibilità non trattati in questa guida, fate riferimento a: **http://forum.gamesradar.it**, nel canale **Games Contact**, dove troverete la sezione **GMC – Gioco Completo Allegato**. Nel caso in cui il DVD di *Evolution GT* non fosse leggibile, inviate una mail a: **cd_gmc@sprea.it**. Provvederemo alla sostituzione del disco difettoso entro i tre mesi successivi a quello di copertina.

La modalità carriera

L'evento più importante di *Evolution GT* è la modalità carriera, che permette di far crescere un pilota dalle serie minori per portarlo a diventare un campione del volante. L'aspetto più originale del gioco è che, oltre alla guida, esistono molti altri elementi, legati alle caratteristiche del proprio alter ego, che lo rendono quasi un gioco di ruolo.

Creare un pilota
La prima cosa che dovrete fare è stabilire immediatamente le caratteristiche principali del vostro pilota. Potrà essere aggressivo, veloce, intuitivo, eccetera. Secondo la vostra scelta, cambieranno (in positivo e in negativo) i valori di alcuni talenti, che comunque potrete modificare nel corso delle gare.

Gestire i punti esperienza
Il pilota cresce grazie ai punti esperienza, che si ottengono vincendo le gare o superando le 27 sfide proposte dal gioco nell'apposita sezione. Una volta che ne avrete guadagnati alcuni, grazie a un piazzamento o a una vittoria, riuscirete ad aumentare le vostre capacità grazie al menu **Abilità**, presente nella schermata principale. Ancora una volta, cercate di spendere bene i vostri punti.

Modificare l'equipaggiamento
Non sono solo i punti esperienza a migliorare il pilota, ma anche l'equipaggiamento che indossa (casco, guanti, eccetera). Nel corso delle gare, vincerete diversi marchi famosi, come Arai, Sparco, eccetera. Ciascuno di essi andrà a modificare alcune delle vostre abilità. La differenza con i punti esperienza è che, mentre questi sono fissi, gli accessori possono essere cambiati di volta in volta. Quindi, potrete decidere quali indossare, secondo il tipo di gara che vi aspetta.

Quando create un nuovo pilota, dovete sceglierne immediatamente il carattere.

I punti esperienza guadagnati dipendono anche dallo stile di guida.

I comandi da tastiera

Sono pochi i tasti utilizzati in *Evolution GT*. Di seguito riportiamo quelli predefiniti per il giocatore 1. Ricordate che potete sempre modificarli selezionando l'apposita voce nel menu **Opzioni**.

Tasto	Funzione
A	Per accelerare
Z	Freno e retromarcia
S	Marcia superiore
X	Marcia inferiore
K	Visuale a sinistra
L	Visuale a destra
,	Sterzata a sinistra
.	Sterzata a destra
Alt	Freno a mano
Tab	Effetto Tigre
V	Retrovisore
Q	Per cambiare visuale
Spazio	Pausa

Uno sguardo all'interfaccia

Tenete sempre sotto controllo i messaggi che *Evolution GT* manda attraverso le informazioni sullo schermo.

Consigli generali

Il sistema di controllo: Nonostante *Evolution GT* si possa tranquillamente giocare con la tastiera (con una mappatura che ricorda il leggendario *GP 2*), il nostro consiglio è di utilizzare un pad analogico o, ancora meglio, un volante dotato di force feedback, caratteristica che il gioco supporta e che va attivata durante la gara mettendo in pausa e selezionando l'apposita opzione.
Errori imperdonabili: Fate molta attenzione a non commettere errori, soprattutto quando non avete la possibilità di utilizzare l'Effetto Tigre. *Evolution GT*, infatti, non ammette errori e se vi capiterà di andare lunghi su una curva, finirete inesorabilmente ultimi e farete molta fatica a recuperare.
Metti un effetto tigre nel motore: Se proprio dovete sbagliare, ricordate che potete utilizzare l'Effetto Tigre, ossia la facoltà di riavvolgere il nastro della gara per ripetere un sorpasso, una curva, una manovra. Siate lesti a riavvolgere quando sbagliate, altrimenti potreste non avere l'opportunità di rimediare all'errore.
Martelli pazienti: Se un avversario è troppo difficile da sorpassare, portate pazienza e cercate di ridurre a zero la sua barra dell'intimidazione, pressandolo alle spalle. Sbaglierà clamorosamente traiettoria e potrete così superarlo agevolmente.
Calma e memoria: Si può anche essere vittime dell'Effetto Tigre da parte di altri piloti, soprattutto nelle prime gare, quando le statistiche sono basse e ci si fa intimidire facilmente. L'unica soluzione è quella di non perdere la calma quando lo schermo diventa "pasticciato", rallentare e cercare di guidare a memoria. Per questo è importante imparare in fretta i tracciati su cui si corre.
Attenti ai danni: Sbattere è una cosa fastidiosa di per sé, ma lo è ancora di più perché, alla lunga, la vostra auto si danneggia e rischiate di dover porre fine anzitempo alla gara. Cercate quindi di evitare troppi contatti, soprattutto quelli frontali, in modo da preservare il mezzo integro il più a lungo possibile.
Frenare e curvare: Le tecniche di approccio alla curva sono molto importanti (chiaramente, in rettilineo è tutto più facile). Uno dei primi aspetti con cui dovrete familiarizzare è la frenata. *Evolution GT*, infatti, vi obbliga a inchiodare a debita distanza dalle curve, pena andare fuori pista o, peggio ancora, a sbattere. Fateci l'occhio.
Appoggiarsi, prego: Una delle regole fondamentali delle gare di GT è che in bagarre ci si può tranquillamente appoggiare alle auto avversarie nelle curve, lasciandole sull'esterno. Cercate d'imparare a farlo anche voi.
Sovrasterzare coscienziosamente: Le macchine a trazione posteriore hanno il brutto vizio di sovrasterzare, ossia di chiudere eccessivamente le curve perché il posteriore tende un po' a partire. Sebbene questo sia un problema, quando accade inconsapevolmente, il sovrasterzo è impiegabile come tecnica vincente per uscire dalle curve più strette. L'importante è imparare a dosare.

Non fate arrivare a zero l'indicatore del danno, quello blu.

L'Effetto Tigre vi permette di riavvolgere alcuni secondi di gara.

Quando venite eccessivamente intimiditi, l'immagine diventa sfuocata.

Attenti al sovrasterzo, soprattutto in uscita di curva.

Cercate di frenare con un certo anticipo, o il bordo pista si avvicinerà inesorabilmente.

Le gare della carriera

Una volta avviata una Carriera, si potranno disputare tre tipi di sessioni differenti, che descriviamo di seguito:

Stagione
È la modalità principale. Troverete diversi tipi di gara, di difficoltà crescente e di differente ambientazione.
All'inizio, non saranno tutte disponibili, ma potrete sbloccarle strada facendo.
Ricordate che i risultati positivi in queste gare vi permetteranno di guadagnare dei punti esperienza per far crescere il vostro pilota.

Sfide
in questa modalità avrete a vostra disposizione quasi trenta prove da superare, suddivise in nove categorie (una per ciascuna delle caratteristiche da far crescere). Per migliorare in un'abilità specifica, vi basterà superare la relativa sfida.

Pratica
Semplicemente quello che è: guidare a piacere con le auto e i circuiti disponibili per fare pratica.

Le altre modalità di gioco

Oltre alla Carriera, ci sono altre modalità di gioco che potete provare con *Evolution GT*.

GARA VELOCE
In questa modalità potete decidere di disputare un'unica gara. Scegliete l'auto, il colore, il circuito, i giri e le condizioni metereologiche. All'inizio del gioco, saranno pochi i tracciati e i veicoli disponibili. Mano a mano che si procede, però, si possono sbloccare tutte le opzioni.

MULTIGIOCATORE
Con *Evolution GT* si può sfidare un amico in sessioni di testa a testa con schermo diviso. Tre sono le opzioni presenti:

Gara singola: scegliete un tracciato e le varie condizioni, per poi partire con la gara.

Torneo: in questa categoria ci sono otto tornei, costituiti da un numero variabile di gare (da tre a sette). Scegliete il preferito tra quelli disponibili (compresi quelli tematici, come "pioggia" o "vita di città") e scoprite chi è più bravo tra voi e il vostro sfidante.

Sopravvivenza: disputate una gara con l'obiettivo di non distruggere l'auto, modificandone la resistenza dal 100% all'1%, la sfida per i piloti più abili.

In qualche caso, "giocare sporco" contro il computer non è un disonore, l'importante è evitare di compromettere il divertimento. Per chi proprio non ce la fa più, ecco i trucchi collaudati dalla redazione di GMC!

GMC TRUCCHI

TWO WORLDS

Modalità trucchi: Tra mostri, demoni e magie è facile venire sommersi dalle avversità e il protagonista di *Two World* non rappresenta certo un'eccezione.

Il bello dei videogiochi è che c'è sempre una soluzione a ogni problema e se doveste vedere che la vita sta diventando un po' troppo difficile, vi basterà premere il tasto \ per attivare la console di comando. Una volta che questa sarà apparsa, inserite come prima cosa la stringa **TwoWorldsCheats 1** per abilitare la modalità trucchi, poi potrete sbizzarrirvi a digitare i seguenti codici, che renderanno le vostre scorribande una vera passeggiata. Se la procedura andrà a buon fine, vedrete sullo schermo pulsare la gabola inserita per qualche secondo, altrimenti il programma manderà a video un messaggio di codice sconosciuto.

Nota Bene: I codici del gioco risentono della differenza tra lettere maiuscole e minuscole, ma, secondo la versione del gioco installata (la 1,0 o la 1,1) cambia la formattazione del codice affinché venga percepito correttamente dal computer. Nella versione "liscia" del gioco, tutti i codici, compreso quello per l'attivazione della modalità trucchi, vanno inseriti **senza le maiuscole**, mentre con l'aggiornamento la forma di scrittura corretta è quella riportata qui sotto.

CODICE	EFFETTO
TwoWorldsCheats 0	Disabilita la modalità trucchi
AddGold *numero*	Sostituendo a *numero* una cifra, permette di aggiungere al vostro inventario la quantità di denaro inserita
AddExperiencePoints *numero*	Sostituendo a *numero* una cifra, permette di aggiungere al vostro inventario la quantità di punti di esperienza inserita
AddParamPoints *numero*	Sostituendo a *numero* una cifra, permette di aggiungere al vostro inventario la quantità inserita di punti con cui potenziare i vari parametri
AddSkillPoints *numero*	Sostituendo a *numero* una cifra, permette di aggiungere al vostro inventario la quantità inserita di punti abilità
BonusCode *codice*	Inserendo al posto di codice una delle seguenti sequenze numeriche (esattamente come sono riportate con il segno - a intervallare una serie di cifre dall'altra), potrete sbloccare alcuni artefatti dalla potenza straordinaria. L'inserimento di questo codice funziona una volta sola per partita, per cui, se perderete questi oggetti, non ci sarà altro modo per riottenerli: **9728-1349-2105-2168** (Armatura delle Tenebre); **9470-4690-1542-1152** (Spada di Fuoco Aziraal); **9470-6557-8820-9563** (Grande scudo di Yatolen); **9144-3879-7593-9224** (Lancia del Destino); **9447-1204-8639-0832** (Il grande Arco della Furia Paradisiaca)

VIETCONG 2

Modalità trucchi:
Charlie è tornato in attività e spetta ancora a noi fermarlo. Il compito non è dei più semplici ed è adatto solamente ai più esperti tra i soldati. Se non vi ritenete all'altezza della situazione, però, non fatene un dramma, GMC ha la soluzione che fa per voi. In qualsiasi momento del gioco, premete il tasto \ per attivare la console di comando, in cui potrete inserire i seguenti codici.
Nota Bene: I codici risentono della differenza tra maiuscole e minuscole. Inoltre è indispensabile rispettare la formattazione della password.
Attenzione! L'utilizzo di questi codici in modalità single player potrebbe impedirvi di accedere ai server multiplayer.

CODICE	EFFETTO
cheat.heal	Ripristina tutta l'energia
cheat.nextmission	Permette di terminare vittoriosamente la missione in corso in qualsiasi momento
cheat.erikgun	Attiva la modalità "pistola pazza", in cui la vostra arma verrà sostituita da uno strumento buffo, in grado di causare molti danni ai nemici
cheat.god	Attiva e disattiva l'invulnerabilità per il vostro soldato
cheat.saveunltd	Permette di eliminare il limite dei salvataggi imposto dal gioco
cheat.openus	Sblocca tutte le missioni che vedono come protagonisti i soldati del contingente USA
cheat.openvc	Sblocca tutte le missioni che vedono come protagonisti i vietcong

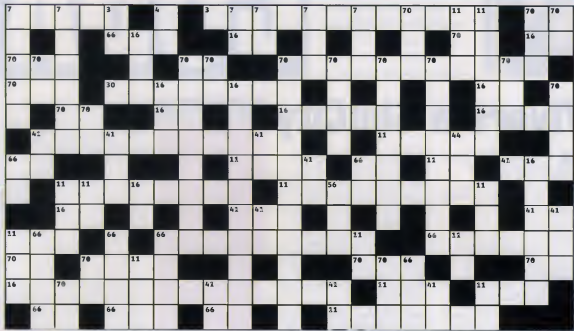
CASTLE STRIKE

Trucchi e relativi codici
Castle Strike prevede come opzione l'inserimento di una serie di codici che rendono meno ostiche le missioni da affrontare, o le risolvono del tutto. Di seguito trovate la preziosa lista "segreta" I GMC vi consiglia, però, di non abusarne: abbiamo deciso di riportare i suddetti codici solo per evitarvi la frustrazione di dover ripetere una missione particolarmente difficile (e ce ne sono!) per l'ennesima volta, non certo per arrivare alla fine del gioco senza nemmeno giocarci, gustandolo come merita.

Dopo aver premuto **Invio** per aprire la finestra di Chat, inserite i seguenti codici per ottenere l'effetto desiderato:

dutyfree	+1.000 unità d'oro
ent	+1.000 unità di legno
gabriel	+1.000 unità di metallo
therock	+1.000 unità di pietra
itsgoodtobetheking	+10.000 unità di tutte le risorse
enlightenme	Svela tutta la mappa, eliminando la "fog of war"
myhomeismycastle	Massimizza il numero delle unità comandabili
keepemcoming	Invulnerabilità
blitzkrieg	Completa la missione

GMC CRUCIVERBA

Volete mettere alla prova la vostra cultura videoludica? Allora, dovete confrontarvi con il cruciverba firmato GMC. Perché la passione per il divertimento elettronico non va mai in vacanza!

ORIZZONTALI

1) Facce da guerra!
5) Ancora un turno... ancora un turno! Per ore e ore, grazie al buon Sid Meier.
13) Combatte le fastidiose scalettature grafiche (sigla).
15) La "scientifica" su PC, direttamente dalla TV.
17) *PES* secondo i giapponesi.
18) Una vital suit di *Lost Planet* messa al contrario.
19) Il Griffin protagonista di *Bounty Hunter*, ma senza vocali.
20) Il "mon" di Ubisoft.
22) Il gioco di ruolo giapponese per eccellenza (sigla).
24) Il Derby più amato dai carrozzieri.
29) L'ultima incarnazione di *Counter-Strike* (sigla).
30) I gattoni di *Wing Commander*.
33) L'oscuro progetto di *Thief* (sigla).
35) I creatori di *Doom*.
37) Si ripetono nel Neo Geo.
38) Il giovane stregone che fece concorrenza a Guybrush.
39) Quella di *Fallout* era "Black".
40) Il delirio neuropsichiatrico di Tim Schaffer.
43) L'inizio dello strategico spaziale del creatore di *Civilization*.
45) Dà il via alle applicazioni.
46) È *"Heavy"* quella cui sta lavorando il creatore di *Fahrenheit*.
48) Il sottotitolo dell'ultimo *Command and Conquer* (sigla).
49) *Trackmania United*.
50) Il campionato di rugby in versione PC (sigla).
52) Una delle tante espansioni di *The Sims*.
55) L'esplorazione spaziale secondo Origin (nel 1993).
58) Formato di compressione per immagini senza vocale.
59) Un personaggio giocabile di *Resident Evil* 4.
61) Le schede di memoria "micro".
63) All'inizio di *Block*.
66) L'espansione di *Final Fantasy XI*.
68) I responsabili di GTR.
70) Si ripetono in Romero.
71) La donna di Max Payne.
73) Il regista di *Stronghold* e "Hard Boiled".
76) Prime due lettere del personaggio creato da Medda, Serra e Vigna.
77) La guerra secondo Gearbox.
81) Il loro leader partecipò alla creazione della colonna sonora del primo *Quake*.
83) Viene prima dello *Shock*.
84) Il grande fallimento di Atari che finì sotto terra.
85) Hockey da tavolo.
86) All'inizio e alla fine di *Titan Quest*.
87) I "Six" di Tom Clancy che se la spassano a Las Vegas.

VERTICALI

1) E *"Unleashed"* nel futuro di Lucas.
2) Il nuovo gioco degli sviluppatori di *Far Cry*.
3) Lo stealth di Ubisoft (sigla).
4) Seguiti "romani".
6) Il secondo episodio di *Deus Ex* (sigla).
7) La prima e ultima *Vendetta Online*.
8) L'artista marziale che ha ispirato almeno tre picchiaduro.
9) Il rumore del fulmine!
10) La guida senza limiti di Atari (sigla).
11) Colonna sonora originale inglese
12) La concorrente di AMD/ATI.
13) Compare nel sottotitolo di *Baldur's Gate*.
14) *Armored Core*.
16) Va a braccetto con *Alpine* sulle montagne dei PC.
21) *Hitman 2* era *Silent* (prime due lettere)
22) Un capolavoro di Braben.
23) *Fighter Ace*
24) Serve a far sì che il microprocessore non si surriscaldi.
25) Gli "esserini" di EA.
26) Le avventure di Brian e Gina.
27) Quelli di *Fable* andarono perduti.
28) Possono essere Tactical, Spec o anche Psi.
31) Il protagonista di *Resident Evil* 4, ma senza N.
32) La disciplina sportiva di *Unreal*.
34) La paura coi puntini.
36) L'inizio degli sviluppatori italiani di *The Big Red Adventure*.
40) Scrive l'editoriale di GMC (iniziali).
41) L'RTS di Westwood Studios (sigla).
42) Un grande RTS del passato creato da Chris Taylor (sigla).
44) Fa coppia con Saturation nei programmi di grafica.
45) I suoi romanzi gialli sono approdati su PC (iniziali).
47) *NASCAR Racing*.
48) Quelle HD sono sempre più diffuse e usate anche per i videogiochi.
51) L'*Empire* del gioco d'azzardo.
52) L'ingresso tipico dei monitor CRT.
53) *Arx Fatalis*.
54) Intelligenza Artificiale inglese (sigla).
56) Il *Project* su PC.
57) Read Only Memory.
60) Lo è Sam Fisher nell'ultimo episodio della serie (sigla).
62) Il puzzle game per appassionati di genetica.
63) "Torno subito" nel gergo di internet.
64) Avventura di Cryo del 1994.
65) Il nome proprio dei due fondatori di id.
66) Il *Theme* che aggiunge sale nelle patatine per vendere più bibite.
67) Segue *Ghost Recon* (sigla).
69) Precede *Sturmovik*.
71) *Mutho Truckers*!
72) Il protagonista di *Matrix*.
74) Teneva occupati gli studi di Bungie prima dell'avvento di *Halo*.
75) Il fratello di Gloin nella genealogia Tolkieniana.
78) Fuori tema sul forum di GamesRadar.
79) I siti Internet italiani.
80) Il regista di "Spider-Man" (iniziali).
82) Il basket *"Live"* di EA senza vocali.
83) Bombardiere di "Guerre Stellari" (sigla).

La soluzione vi attende sul prossimo numero

Titoli di CODA

Matteo Bittanti affronta i temi legati al rapporto tra videogiochi, cultura, arte e società. A costo di sembrare impegnato in un duello con i mulini a vento, è il "filosofo" di GMC e risponde alle lettere inviategli a pagina 14

Vivere a SimCity

LA notizia dell'estate – almeno per quanto mi riguarda – è arrivata in modo del tutto inaspettato, un giorno di giugno: Electronic Arts pubblicherà un nuovo capitolo della serie di *SimCity*.

L'annuncio, di per sé, non è particolarmente scioccante. La prima rivelazione che un "nuovo" *SimCity* era in produzione risale addirittura al gennaio 2005. Nessuno, tuttavia, avrebbe potuto immaginare che l'azienda di Redwood City stesse producendo uno "spin-off" intitolato *SimCity Societies* e non un seguito vero e proprio. In secondo luogo, per la prima volta nella storia della serie, il gioco non sarà sviluppato da Maxis – impegnata notte e giorno sul più volte posticipato *Spore* e sulle infinite espansioni di *The Sims 2* – bensì da Tilted Mill, responsabile di simulazioni storico-urbane come *I Figli del Nilo* e *Caesar IV*.

Il passaggio di consegne coincide con la volontà di EA – e di Will Wright stesso – di estendere il fascino del gioco al di fuori della comunità di appassionati, semplificandone, nel contempo, la meccanica. Per esempio, in *SimCity Societies* i giocatori non dovranno preoccuparsi di gestire l'impianto idrico ed elettrico della città, finanziare singoli edifici pubblici e rispondere manualmente alle innumerevoli emergenze – fattori che, secondo alcuni (non il sottoscritto, sia messo a verbale), avrebbero complicato terribilmente *SimCity 4*.

Se, da un lato, le annunciate semplificazioni potrebbero soddisfare le esigenze di una parte dell'utenza, dall'altro sembrano sconfessare la filosofia stessa di una simulazione dalle ambizioni totalizzanti.

In compenso, gli sviluppatori di *SimCity Societies* promettono di aver preso in considerazione le critiche di chi lamentava una scarsa attenzione alla dimensione puramente sociale della vita urbana. Nei giochi di *SimCity*, la città è una macchina che opera a prescindere dalle specificità etniche, razziali ed economiche dei suoi abitanti, un aspetto paradossale per un gioco che punta al "realismo" e che la parziale integrazione con *The Sims* del quarto episodio non aveva risolto, semmai acuito.

In realtà, si potrebbe benissimo far notare che già *City Life* (allegato questo mese alla versione Budget di GMC) porta in primo piano tale aspetto. *SimCity Societies*, tuttavia, promette di simulare realisticamente "l'ossessione" di Londra o New York, in cui il numero di telecamere a circuito chiuso, oggi, raggiunge livelli di orwelliana memoria. Il nuovo gioco vorrebbe offrire, inoltre, una varietà di modelli di città che *SimCity* – basato su principi urbanistici rigorosamente statunitensi – non è mai stato in grado di simulare.

SimCity Societies promette di abbandonare il sistema dei consiglieri, che nel quarto episodio aveva raggiunto livelli di complessità paragonabile alla rete di rapporti umani di una serie televisiva. L'architetto/sindaco invisibile dovrà tenere in considerazione le esigenze dei cittadini, la vivibilità urbana e, nel contempo, raggiungere una serie di obiettivi in tempi prestabiliti. Già, perché gli sviluppatori hanno deciso di ridimensionare la struttura "aperta" dell'originale, imponendo una sorta di linearità e di consequenzialità solo accennata nei precedenti episodi. L'utente, in altre parole, "sbloccherà" la maggior parte dei palazzi man mano che giocherà, anziché averli a disposizione sin dall'inizio.

Infine, *SimCity Societies* non avrà una grafica iper-realistica, ma quasi in stile cartone animato. L'aspetto che mi preme sottolineare in questa sede è che, poche ore dopo l'annuncio ufficiale da parte di Electronic Arts, i forum dei principali siti dedicati a *SimCity*, nonché quelli degli sviluppatori e della stampa specializzata, sono stati inondati da migliaia di lettere di fan inviperiti. Nessuno si è sorpreso che sia stata lanciata una petizione online contro *SimCity Societies*, specie dopo l'intervento del lead designer Chris Beatrice, che aveva risposto in modo sarcastico alla prima ondata di critiche feroci. Detto altrimenti, le società dei giocatori si sono ribellate in massa contro un titolo che non esiste ancora, ma che promette di prendere le distanze dal cosiddetto "canone".

Non invidio Tilted Mill. Il piccolo team di sviluppo ha enormi responsabilità sulle spalle: sta decidendo il futuro di una serie fondamentale della storia videoludica. Decine di migliaia di utenti sparsi per il mondo giudicheranno in modo severo ogni parola, schermata e video che verranno diffusi in Rete nei prossimi mesi. È in gioco il futuro delle nostre città virtuali: per chi risiede a *SimCity* dal 1989, l'ennesimo trasloco può essere motivato solo da un reale miglioramento delle condizioni ludiche.

Costruire la propria città dei sogni è una passione che accomuna milioni di giocatori (immagine: MetroModeler, www.metromodeler.com).

IL RITORNO DEL FILOSOFO

Matteo Bittanti (**www.mattscape.com**) si occupa di videogiochi, cinema e nuovi media. Sin dagli Anni '80 è intervenuto prima come lettore e poi come opinionista nelle sezioni della "posta" delle riviste di videogiochi del tempo. Attualmente, è curatore della collana editoriale videoludica. game culture (**www.videoludica.com**), che esplora la dimensione culturale, estetica e artistica dei videogiochi. Tra le sue ultime pubblicazioni, segnaliamo "Civilization. Storie virtuali, fantasie reali", "Doom. Giocare in prima persona" (insieme a Sue Morris) e "Gli strumenti del videogiocare. Logiche, Estetiche & (v)ideologie" entrambi editi da Costa & Nolan. Svolge attività di insegnamento e ricerca presso l'Università di Stanford, in California e risiede a San Francisco. Grande appassionato di videogiochi, collabora assiduamente con Giochi per il Mio Computer. Per contattarlo: **matteobittanti@sprea.it**.